CuCo

Cuadernos de cómic

12

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

Consejo editorial

Director Octavio Beares
Editor Gerardo Vilches

Equipo Técnico

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárate
Corrección Gerardo Vilches

Comite científico

María Abellán – Universidad de Murcia
Antonio Altarriba - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Roberto Bartual - Universidad de Valladolid
Irene Costa - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Raquel Crisóstomo - Universitat Pompeu Fabra
Amadeo Gandolfo - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Gino Frezza - Università degli Studi di Salerno
Óscar Gual Boronat - Universitat de València (Estudi General)
Elisa G. McCausland - Universidad Complutense de Madrid
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) - Universidad de Málaga
Iván Pintor Iranzo - Universidad Pompeu Fabra
Álvaro M. Pons Moreno - Universitat de València (Estudi General)
Ivan Rodrigues Martin - Universidade Federal de São Paulo
Francisco Saez de Adana - Universidad de Alcalá / Instituto Franklin
Pablo Turnes - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Rubén Varillas - Universidad de Salamanca

www.cuadernosdecomic.com

CuCo, Cuadernos de cómic se halla indexada en la base de datos Latindex, y cumple 29 de sus caracteristicas de calidad editorial.

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos.

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.
Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Alcanzamos con este número la docena de entregas de *CuCo, Cuadernos de cómic*, justo tras alcanzar el éxito en la cuarta campaña anual de *crowdfunding* para mantener este proyecto y seguir creciendo, por lo que damos las gracias a todas las personas que han vuelto a apoyar el proyecto. Desde el último número, la revista ha sido incluida en dos índices de publicaciones académicas: MIAR (Matriz de Información para el Análisis de Revistas) y Dulcinea.

En lo que respecta a los contenidos del duodécimo número, en estas páginas podrán encontrarse dos estudios y dos ensayos de contenido variado, en los que se abordará, desde diferentes disciplinas, la historia del *comic-book* americano, el análisis de una viñeta de la obra de Carlos Giménez, los contenidos cercanos a los cuentos de hadas de *I Hate Fairyland* y una reflexión en profundidad sobre la narratividad de los cómics de Begoña García-Alén.

Estos contenidos se completan con una entrevista en profundidad con el guionista David Muñoz, a cargo de Kike Infame, que, en esta ocasión, se acompaña de un dosier sobre los proyectos inéditos del autor. Además, se incluye la habitual sección de CuCoCrítica, con nuevas y habituales firmas que repasan algunos títulos de interés publicados en España recientemente.

Esperamos que disfrutéis de esta nueva entrega de *CuCo, Cuadernos de cómic*.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

El cómic como medio subversivo de lo fantástico: el caso de I Hate Fairyland. María Reche Ruiz 7

El cómic como experiencia (un Beta-test de la narratividad del medio a partir de la obra de Begoña García-Alén). Óscar García López 27

CuCoEnsayo

Gaines vs. Wertham. La campaña anticómic en las sátiras de EC Comics. Ignacio Fernández Sarasola 52

Una viñeta memorable y su pericampo en 36-39 Malos tiempos. Argelio García 71

CuCoEntrevista

Entrevista a David Muñoz 96

CuCoCrítica

Bakemonogatari. Álvaro Arbonés 138

Balthus y el conde de Rola. Josep Oliver 141

Corre, Zanardi. Óscar Gual 144

El príncipe y la modista. Ángela María Garrido García 147

El tesoro de Lucio. Óscar Sendón 150

La auditora. Roberto Bartual 153

Los enemigos superiores de Spiderman. Álvaro Arbonés 156

CuCoEstudio

El cómic como medio subversivo de lo fantástico: el caso de *I Hate Fairyland*

Comic as a Subversive Medium for Fantasy Themes: the Case of I Hate Fairyland

María Reche Ruiz
Universidad de Granada

María Reche Ruiz (Jaén, 1994) es graduada en Literaturas Comparadas por la Universidad de Granada (2012-2016) donde también cursó el doble Máster en Estudios Literarios y Teatrales (2017-2018).

Fecha de recepción: 3 de septiembre de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 2 de abril de 2019

Resumen

El presente ensayo tiene como objeto investigar el modo en que las nuevas posibilidades intermediales que nos ofrece la posmodernidad, y más concretamente el cómic, afectan a la reelaboración de géneros tradicionales como el del cuento de hadas. Para ello nos remontaremos a la desmitificación del mito en tanto que germen del relato fantástico hasta dar con el humor como componente transgresor y las distintas estrategias subversivas que de él se derivan. Por último, aplicaremos este aparato teórico sobre una de las obras más rompedoras del género: *I hate Fairyland*, de Skottie Young.

Palabras clave: cuento de hadas, desmitificación, fantasía, humor gráfico, subversión

Abstract

This article's aim is looking into how postmodernity and intermediality, focused on comic books, affect the reworking of traditional genres such as fairy tales. For this purpose we will go back to the demystification of myths as the germ of fairy tales in order to find out how humor became a subversive device. Finally, we will test our thesis by taking as a reference *I hate Fairyland*, by Skottie Young.

Keywords: desmythification, fairy tales, fantasy, graphic humor, subversion

Cita bibliográfica

Reche Ruiz, M. «El cómic como medio subversivo de lo fantástico: el caso de *I Hate Fairyland*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 7-26.

Desde que me caí por esa madriguera me han dicho qué tengo hacer y quién debo ser. Me han encogido, aumentado, arañado y metido en una tetera, me han acusado de ser Alicia y de no ser Alicia, pero este es mi sueño, y yo decidiré cómo continúa.[1]

Introducción

El cuento ya no es como nos lo contaron. Y es que, si con la llegada de la posmodernidad surge la crisis de los grandes relatos —en términos de Lyotard—, el contagio también se propaga hacia las historias que nos han acompañado desde siempre: los mitos y, en su más sofisticada reelaboración ficcional, la fantasía. No obstante este panorama nos brinda no solo la oportunidad de reelaborar ese universo desmitificado, sino que nos ofrece un amplio abanico de medios para semejante tarea. El cómic, por su naturaleza genuinamente intermedial, actúa como uno de los soportes más versátiles a la hora de volver a relatar aquellas narraciones inherentes al ser humano y que, sin embargo, invitan constantemente a ser revisitadas: «Del mismo modo que ocurría en la Antigüedad, la sociedad contemporánea también está condicionada por relatos que tejen su cotidianidad, con la salvedad de que ahora el alcance y el desarrollo de estas historias se diversifican por la acción de la cultura de masas».[2] Frente a la preeminencia de lo oral en la literatura popular de antaño, actualmente el énfasis se deposita en lo visual,[3] motivo por el cual el cómic adquiere un papel preponderante como agente subversivo de los antiguos relatos de la humanidad.

Así pues, en este estudio trataremos de analizar cómo la reelaboración de la materia fantástica, canalizada a través del cómic, amplía las posibilidades subversivas de la reescritura en tanto que mecanismo ficcional. Para ello emplearemos fundamentalmente una metodología estructuralista apoyada en la mitocrítica —para explicar tanto el origen de lo fantástico como la desmitificación y reelaboración de la materia— y la semiótica —en lo tocante a la vertiente intermedial del cómic como medio en general y como estimulante de la reelaboración ficcional en particular.

---

[1] Cita pronunciada por Alicia Kingsley en la versión cinematográfica de *Alicia en el País de las Maravillas* realizada en 2010 por Tim Burton.

[2] Cardona Zuluaga, P. «Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción», en *Revista Universidad EAFIT*, vol. 42, n.º 144 (2012), p. 64.

[3] Unceta Gómez, J. «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», en *EPOS*, n.º 23 (2007), p. 335.

En cuanto a nuestro objeto de análisis, resulta llamativa la aparición en los últimos tiempos de numerosos puntos de inflexión fantástica en multitud de medios, tales como *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward) y *Desencanto* (Matt Groening) en el terreno de la animación o las distintas lecturas en torno a *Alicia en el País de las Maravillas* llevadas a cabo tanto en el cine como en el campo de los videojuegos con *American McGee's Alice.* Respecto al mundo de la historieta, el trabajo realizado por Skottie Young en *I hate Fairyland* constituye uno de los revulsivos más peculiares del medio por el empleo del humor, entre otros factores, como principal agente desmitificador, alzándose así como un obra singularmente subversiva.

Consideraciones en torno a la literatura fantástica

Sobre los orígenes de la fantasía

Parafraseando a Jorge Luis Borges, el germen de la literatura es esencialmente fantástico y procede del mito, de modo que el realismo es una invención tardía.[4] Siguiendo este presupuesto, la literatura fantástica se erige como heredera natural de los ciclos mitológicos de la Antigüedad, no en calidad de recreación —puesto que la narración estática en torno al mito se mantiene en el tiempo, al margen de la consideración que de ella se tuviera según el momento histórico—, sino como corriente literaria de pleno derecho. No obstante, debemos tener presente este vínculo a la hora de analizar la situación actual de lo fantástico. Jorge Olvera habla de un proceso de poetización mediante la fantasía como mecanismo de defensa ante lo desconocido: «la creación de mitos introdujo sueños, anhelos, miedos, preguntas metafísicas, entre otras cosas, al ámbito de la creación poética, no había entonces otra forma más inmediata para expresar y dar salida a los contenidos psíquicos de un animal en crisis».[5] En ese sentido cabe destacar la opinión de Maria Nikolajeva en torno al signo de los tiempos en ambas formas narrativas: «Myths have close connection to their bearers and folktales are "displaced" in time and space, while literary fairy tales and fantasy are definitely products of modern times».[6]

En lo tocante al origen del relato fantástico moderno o de autor, hay que buscar el germen en la novela gótica —donde lo sobrenatural actúa como mecanismo de evasión ante una realidad que se resiste en exceso—; no obstante el género no llega a madurar completamente hasta mediados del siglo XVIII, ya que hasta ese momento no se dan las «condiciones adecuadas para plantear ese choque amenazante entre lo natural y lo sobrenatural sobre el que descansa el efecto fantástico».[7] Tales condiciones son las mismas que operaron sobre el mito y atañen al espíritu romántico en tanto que resistencia al racionalismo ilustrado. «El Romanticismo es una reacción donde los contenidos imaginarios, sobrenaturales y, en ge-

[4] Referencia extraída del No-Do «Julio Cortázar, Jorge Luis Borges y Ernesto Sabato. Tres genios argentinos en Madrid» (1977). Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=L7xEv1RNDow

[5] Olvera Vázquez, J. «Las formas de lo fantástico», en *Fronteras de tinta*, n.º 3 (2013), p. 1.

[6] Nikolajeva, M. «Fairy tale and fantasy: From archaic to postmodern», en *Marvels & Tales*, vol. 17, n.º 1 (2003), p. 138.

[7] Roas, D. «La amenaza de lo fantástico», en *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, p. 21.

neral, pertenecientes al ámbito trascendental de la existencia, que habían sido acallados durante el periodo Neoclásico, irrumpieron otra vez, pero a partir de una nueva sensibilidad».[8] Esta nueva tendencia, además de abogar por la recuperación del pensamiento mitológico, reparó en lo fantástico como forma de conocimiento basada en la subversión de la realidad racional. Por tanto y en ese sentido, mito y fantasía recorrieron senderos paralelos a la hora de ser redescubiertos por el sentir romántico, más inclinado hacia formas de pensamiento intuitivas e imaginativas. De este modo lo fantástico adquirió la facultad de reflejar «todas esas realidades, hechos y deseos que no pueden manifestarse directamente porque representan algo prohibido que la mente ha reprimido o porque no encajan en los esquemas mentales al uso y, por tanto, no son factibles de ser racionalizados».[9]

Así pues, inferimos que lo fantástico surge como producto de la desmitificación —en su vertiente desacralizada— del armazón ontológico del mito. A un nivel funcional, el mito, como proyección simbólica de lo sagrado, responde a las preguntas fundamentales de la humanidad; lo fantástico, por su parte, subvierte este principio y abre cuestiones en lugar de cerrarlas. «Entre la ficción y la realidad, tanto mitos como cuentos [fantásticos] forman parte de un ámbito paralelo al mundo de lo cotidiano, en el que la condición de lo primigenio se reinstaura a través del relato y define en gran medida nuestra vida afectiva»,[10] con la salvedad de que el mito parte de una base sacralizada y el relato fantástico surge del proceso de desmitificación de tal estatus.

La desmitificación en la reelaboración del relato fantástico

En relación con la conclusión del epígrafe anterior, debemos mantener la vista fija en el mito para comprender las características propias de lo fantástico, aun incluso cuando hablamos de la propia reelaboración del género. En ese sentido, la reescritura, en tanto que técnica de reformulación y actualización del mito, toma las «posibilidades iluminadoras»[11] que le ofrece la cultura en sus distintos estados, ofreciéndonos un amplio abanico de reelaboraciones de la sustancia mítica; patrón que se instala del mismo modo dentro de lo fantástico. Se trata, en definitiva, de un proceso que confronta al mito con sus distintas actualizaciones cuando la versión canónica queda obsoleta —no tanto en el significado como en la forma—, estableciéndose así una relación de transformación que, no obstante, mantiene los rasgos determinantes del relato original.

Podemos afirmar que la actividad de reescritura o de reformulación de los mitos ancestrales «literarizados», de los mitos literarios y de los temas míticos a lo largo de la historia literaria

[8] Olvera Vázquez, J. *Op. cit.*, p. 10.

[9] Roas, D. *Op. cit.*, pp. 23-24.

[10] Steenbock, M. «… de mitos y cuentos de hadas», en *Anuario de Letras Modernas*, n.º 15 (2012), p. 23.

[11] Tomamos la expresión de Juan Herrero Cecilia, empleada en su artículo «El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias», en *Cédille: Revista de Estudios Franceses*, n.º 2 (2006), pp. 58-76.

de las diversas culturas, constituye un reconocimiento del poder de identificación y de fascinación que los mitos ejercen sobre los lectores de todas las épocas porque en ellos perciben respuestas ejemplares a ciertos interrogantes de carácter permanente.[12]

A pesar de que ya en la Antigüedad se daban lecturas críticas y subversivas de ciertos mitos, no es hasta la modernidad cuando se toma verdadera conciencia del proceso de reescritura; es más, la voluntad de hallar una voz propia en el material mítico resulta una de las claves de la literatura moderna de acuerdo con Carlos García Gual, para quien el mito trasciende los géneros artísticos, pero se mantiene condicionado por ellos, de ahí que los primeros casos de reescritura se den al traducir un relato de un género a otro.[13] Este régimen característico de la materia mítica se manifiesta bajo dos parámetros: por una parte en los mitos una versión no anula a la otra, sino que ambas se suman en lo que García Gual llamaría una «enriquecedora semántica de su tradición mitológica»; por otra, las sucesivas continuaciones del relato mítico a menudo puede implicar una inversión de su sentido, lo que nos lleva a la cuestión de la desmitificación. El producto de la labor de reescritura conserva fundamentalmente «los rasgos fundamentales de la historia legada por la tradición literaria»,[14] pero modulados a voluntad del autor e imbuidos de una superposición de significados, otorgando «al significado de la historia narrada una nueva orientación que viene a enriquecer el valor iluminador del mito».[15] Toda esta labor renovadora del relato mitológico puede condensarse en la siguiente cita:

> Una vez expuestos estos conceptos, podemos afirmar que la actividad de reescritura o de reformulación de los mitos ancestrales «literarizados», de los mitos literarios y de los temas míticos a lo largo de la historia literaria de las diversas culturas, constituye un reconocimiento del poder de identificación y de fascinación que los mitos ejercen sobre los lectores de todas las épocas porque en ellos perciben respuestas ejemplares a ciertos interrogantes de carácter permanente.[16]

Teniendo esto en cuenta y desde la perspectiva de Herrero Cecilia, la reescritura puede enfocarse desde distintas perspectivas —sin contar con las variables y modificaciones que comporta el proceso de narración—, lo cual surge de la relectura como germen de la posterior reelaboración de la materia desmitificada —ya sea mitológica o fantástica—. Tal panorama nos deja con las siguientes opciones:

1) Labor de profundización: consiste en desarrollar rasgos del mito tratados de forma superficial en anteriores reelaboraciones.

---

[12] Herrero Cecilia, J. *Op. cit.*, p. 69.

[13] García Gual, C. «Relecturas modernas y versiones subversivas de los mitos antiguos», en Cecilia Herrero, J. y Morales Peco, M. (coord.). *Reescrituras de los mitos en la literatura*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2008, pp. 31-45.

[14] Herrero Cecilia, J. *Op. cit.* p. 60.

[15] *Idem.*

[16] *Ibid.*, p. 69.

2) Labor de reorientación: colocar al arquetipo clásico en nuevas problemáticas relacionadas con la sensibilidad de la época.

3) Labor de modificación del género y del tono: que puede llegar incluso a los límites de la parodia.

4) Labor de inversión: o de plena transformación de los elementos constitutivos del mito, inscribiendo en ellos una búsqueda de nuevos valores o puntos de vista.

A la luz de estos hechos, determinamos que desmitificación e intertextualidad se erigen como procedimientos esenciales para la reelaboración tanto del mito como de la materia fantástica en tanto que heredera de los mecanismos operantes en la evolución del tratamiento ficcional mítico. En este sentido resulta especialmente conveniente destacar la concepción de Gumbrecht de la desmitificación como rehabilitación del mito, quien sintetiza la naturaleza del proceso en «un síntoma de la disminución en transparencia de los modos subjetivos y colectivos de constitución de sentido»,[17] sobre cuyos límites difusos actúa la reescritura. Martínez-Falero, por su parte, recoge y amplia los presupuestos de Gumbrecht, estableciendo tres niveles de desmitificación: el primero de ellos correspondería a la descontextualización del mito que se dio con el apogeo del cristianismo; el segundo tendría que ver con la recuperación del mito en el *Trecento* como material poético; el tercer nivel concluiría con la automatización del actante literario.[18]

Así, el principal, por no decir el único, modo de pervivencia actual del universo mitológico se trasladaría a la esfera de la intertextualidad, insertándose en el texto literario de forma material o material-estructural a partir de mecanismos de escisión e inserción de un nuevo ámbito, de forma que queda en manos del lector, como advierte Martínez-Falero,[19] la responsabilidad de relacionar ambos contextos. En este presupuesto, la narratividad ha despojado al mito de su componente religioso original y nos lo ofrece como un arquetipo libre de ser tomado y reformulado. En el caso de la fantasía, la narratividad permite al relato fantástico adoptar las mecánicas propias de la desmitificación en calidad de herramientas ficcionales a la hora romper con la fosilización de las historias —tal como comprobaremos a continuación al adentrarnos en la subversión específica de la fantasía—. Contamos aquí con la ventaja de que lo fantástico nace precisamente del traspaso de la *vera narratio* a la esfera de la ficción, circunstancia ventajosa respecto al mito en lo tocante a la alteración de sus propias premisas, dado que ya desde un principio sitúa la narración en el plano de lo ficticio, es decir, en la fantasía el pacto ficcional ya va implícito en la misma premisa a diferencia del mito, cuyo paso de categoría religiosa a ficcional supuso una cuestión de supervivencia.

[17] Gumbrecht, H. «Desmitificación», en Resina, J. (ed.). *Mythopoesis: Literatura, totalidad, ideología*. Barcelona, Anthropos, 1992, p. 299.

[18] Martínez-Falero, L. «Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura», en *Revista Signa*, n.º 22 (2013), pp. 481-496.

[19] Martínez-Falero, L. *Op. cit.*, p. 491.

Efectos y estrategias de subversión del relato fantástico

Para comprender el punto de inflexión del que deriva la desmitificación de lo fantástico debemos encontrar el momento en que el prisma de lo tradicional se quiebra y aparecen nuevas lecturas de la materia. En palabras de Gabriel García Mignorance, «bajo el disfraz de la ficción los cuentos de hadas tienen como función principal, preparar, o bien informar al receptor de la historia sobre cómo es el mundo real, aportando una serie de enseñanzas para la vida diaria».[20] Vladimir Propp, por su parte, ahonda en aquellos arquetipos, personajes, motivos y estructuras que se repiten sistemáticamente a lo largo de las distintas historias que han cristalizado en el imaginario colectivo como cuentos de hadas, introduciendo la noción de elaboración y recombinación —elemento que, salvando las distancias, ya prefigura ciertas mecánicas de reescritura— en el campo del cuento de hadas tradicional —puesto que, al igual que el mito, anteriormente existía una tendencia a contemplar el objeto fantástico como un bloque inalterable—. Sin embargo no es hasta la llegada de la posmodernidad que se toma verdadera conciencia del cambio ocurrido en las dinámicas sobre las que tradicionalmente operaban los ejes del género. En este contexto, de acuerdo con Laura Guerrero, se da «una subversión que subvierte a la subversión tradicional. Una neo-subversión que es trastocamiento temático y formal en la que se rompen las reglas implícitas que dominaban el panorama [...]»[21] y que, en definitiva, supone «una relectura posmoderna del espíritu subversivo que ha sido canonizado».[22] Las estrategias de subversión, como ella las denomina, suponen el conjunto de desviaciones estilísticas y formales que operan en los procesos de reescritura motivados por el empuje de la posmodernidad sobre las artes —en movimientos análogos a los ya mencionados sobre el mito— y que nosotros trataremos de describir en este epígrafe.

En primer lugar, si nos desprendemos del lastre de los clichés asociados a la fantasía, pronto descubriremos cómo aquellos rasgos que en un primer momento se nos figuraron anecdóticos albergan funciones fundamentales dentro del relato fantástico. Este tipo de marcas se denominan efectos, participan en las estrategias de subversión y, en definitiva, designan a «un conjunto de procedimientos que parece tener un papel principal en las obras fantásticas, y que juega ese papel en tanto que conjunto, aunque se module cada vez de forma diferente».[23] Estos efectos suelen hundir sus raíces en dos campos omnipresentes en lo fantástico: la intertextualidad y el efecto de realidad. En lo relativo a su funcionamiento, pueden distinguirse dos secuencias: el «efecto inmediato» y el «efecto mediato»:

El «efecto inmediato» se da en la sorpresa de su resolución final, un quedarse boquiabiertos, una sensación de no haber comprendido del todo. El «efecto mediato», en cambio, es muy

[20] García Mignorance, G. «Subversión, disolución y fragmentación narrativa del cuento de hadas en literatura y cine», en *Cuadernos para investigación de la literatura hispánica*, n.º 41 (2015), p. 406.

[21] Guerrero Guadarrama, L. «La neo-subversión en la literatura infantil y juvenil, ecos de la posmodernidad», en *Revista OCNOS*, n.º 4 (2008), p. 36.

[22] *Ibid.*, p. 48.

[23] Bellemin-Nöel, J. «Notas sobre lo fantástico», en Roas, D. (ed.) *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, p. 133.

importante: es la «comprensión diferida» en el tiempo entre la lectura y la comprensión, un quedarse horas, a veces días tratando de posicionar el o los sentidos «sueltos», que hace de estos relatos objetos de difícil aprehensión. Es esa dilación de la comprensión que viene de esa «función enigmática» del lenguaje [...], y que, dicho sea de paso, está más allá de la presencia del enigma como parte de la estructura de este tipo de relatos.[24]

Dentro de ellos y en lo que concierne a nuestra investigación, nosotros destacaremos el humor como principal efecto inmediato de lo subversivo-fantástico. Hay determinados casos en los que la transgresión de la realidad en el relato fantástico llega a superarse, de forma que surge de lo sobrenatural una cierta ironía que a veces llega incluso a derivar en el sinsentido. Se establece así un movimiento pendular entre lo incongruente y lo homogéneo a cuyo impulso motiva la ruptura con ciertas estructuras fijas. Dado que la risa ya es un elemento transgresor de por sí, aplicada a lo fantástico, podría llegar a considerársela como una transgresión de la transgresión. En este sentido, si recurrimos a Bajtín, encontramos que «it is precisely here [in the act of laughing] that a fundamentally new attitude toward language and toward the word is generated».[25] Al hilo de esta afirmación, lo humorístico exige una situación dialógica dentro y con el texto, lo cual potenciaría la implicación del lector implícito y revelaría, en términos de Víctor Alarcón, que el humor funciona como una «caja de resonancia» para lo fantástico. «Pero si bien la risa surge de la transgresión de un discurso establecido para ofrecer su refutación y posibles reformulaciones, acercándose a lo fantástico»,[26] desde el punto de vista de la recepción tendría la capacidad de anular la intención inicial de otros efectos. No nos referimos a lo humorístico como una especie de veto, sino a que en determinadas circunstancias puede actuar como cesura entre momentos catárticos, de modo que se constituye precisamente como una herramienta anticatártica y subversiva en manos del autor:

> Es aquí donde terminan de separarse lo fantástico y el humor. El primero exige una lectura que identifica no solo el mundo del lector con el de la ficción, sino también la inquietud sufrida a raíz de su transgresión. Por su parte, el segundo vive esa transgresión pero sin identificarse con la realidad sino distanciándose para verla por encima y tolerando las perspectivas posibles.[27]

La bisagra que une efectos y estrategias se encuentra en la estructura, cuya disposición aparece en mayor o menor medida alterada dentro de las nuevas reelaboraciones de lo fantástico. Magia, giro inesperado final, evasión, renovación y consuelo son, según Gabriel García Mignorance, aquellos elementos estructurales susceptibles de ser transgredidos, así como los cuatro pilares fundamentales del cuento de hadas tradicional: fantasía, retorno, evasión y consuelo.

---

[24] Cifuentes Aldunate, C. «De lo fantástico y neofantástico: sus componentes», en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción* (2009), p. 230.

[25] Bakhtin, M. M. «Epic and novel», en *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Austin, University of Texas Press Slavic Series, 2006, p. 21.

[26] Alarcón, V. «De la risa a la inquietud: el humor en la literatura fantástica», en Roas, D. y García, P. (eds.). *Visiones de lo fantástico. Aproximaciones teóricas*. Málaga, EDA Libros, 2013, p. 79.

[27] *Ibid.*, p. 80.

Lo más interesante de las estrategias subversivas es que «nos permiten escuchar una voz dual, hay una adición de sentido oculto, niveles de significación más profundos y menos accesibles»[28] que se muestran de forma sugerida y en complicidad con el receptor. Adentrándonos, ya sí, en su descripción, nos adherimos a la clasificación de las mismas propuesta por Laura Guerrero, dentro de las cuales encontramos: ironía, en tanto que aporte ambiguo hacia los lugares comunes de la fantasía canónica; parodia, como imitación en contraste con el modelo establecido; el pastiche, sobre todo, en la adición de elementos heterogéneos; la sátira en relación a la intertextualidad referida a lo considerado como «real»; el *kitsch* en el aspecto plástico; el sinsentido o *nonsense* en las distintas vertientes de inquietud o diversión; y, finalmente, la metaficción como apelación directa al receptor. Todo ello queda ligado y dotado de sentido gracias a la intertextualidad, sobre todo cuando hablamos de obras eclécticas del estilo de *I hate Fairyland.*

Finalmente y como consecuencia de la aplicación de estas herramientas, sucede lo siguiente:

> Cuando un cuento de hadas, o sus vestigios dentro de la fantasía, es subvertido de tal manera, que o bien caemos en la parodia, o bien se rehace, se subvierte el cuento que empieza a salirse del género, entrando como estos relatos en la ciencia ficción, etc., surge una estructura que algunos teóricos denominan como cuento de hadas fragmentado: una serie de relatos en los que la estructura canónica del cuento original está subvertida de tal manera que pueden llegar a transmitir nuevos mensajes, o significados, intentando impartir y actualizar enseñanzas sociales y morales presentes en el género.[29]

I hate Fairyland y la subversión desde el cliché

Como mencionábamos en la introducción a este estudio, la decisión de aplicar el aparato teórico en torno a la subversión de lo fantástico al cómic obedece, en general, a la naturaleza intrínsecamente intertextual del medio. En particular, la elección de *I hate Fairyland*, de Skottie Young, responde al innegable interés que suscita una obra de este tipo: rotundamente consciente de su voluntad de transgresión pero sin llegar a tomarse del todo en serio a sí misma. Han surgido en los últimos años verdaderas joyas a la luz de las nuevas reescrituras en torno a lo fantástico, como *Rat Queens* (2013-) —también inclinada hacia una vertiente humorística de corte gamberro— o *Monstress* (2015-) —cuya ruptura de lo convencional se lleva a cabo, sobre todo, en el apartado estético—; no obstante, nosotros nos decantamos por *I hate Fairyland* y más concretamente por su primer arco argumental, «Madly ever after», al ser la única producción en la que hallamos el empleo de la metaficción de forma clara y contundente. Es decir, nuestra decisión está motivada por la propia autoconciencia subversiva de la obra y la ejecución de esta noción en el transcurso de la historia hasta sus últimos límites. Skottie Young, por su parte, ya apuntaba maneras en otros trabajos como la

[28] Guerrero Guadarrama, L. *Op. cit.* p. 46.

[29] García Mignorance, G. *Op. cit.* p. 412.

«reimaginación del mundo de *Oz* publicada por Marvel Comics».[30] En *I hate Fairyland*, además de emplear el humor como principal efecto, transgrede lo fantástico «planteando el tema de enfrentar adultos a mundos para niños».[31]

FIG. 1. Young, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, p. 5.

[30] Abrach, M. «Mundo independiente: *I hate Fairyland* #1» en *Zona Negativa*. Disponible en: https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-i-hate-fairyland-1/

[31] *Idem.*

Y es que *I hate Fairyland* parte de la premisa de introducir lo adulto de la subversión en lo infantil del cuento de hadas tradicional del modo más violento posible en base a la siguiente cuestión: ¿qué ocurriría si un niño quedase atrapado en un mundo de fantasía —en el más amplio sentido de la tesitura—? La respuesta se encuentra en el título de este primer arco, «Madly ever after»,[32] donde Gertrude, nuestra protagonista, acaba efectivamente loca tras años vagando por Fairyland, una dimensión fantástica a la que llega por accidente —encontramos ya aquí las primeras relaciones de intertextualidad con personajes como Alicia o Dorothy— y de la que tras veintisiete años aún no ha conseguido escapar. Ya desde el principio, con el aterrizaje forzoso de Gertrude en Fairyland (FIG. 1), encontramos un brutal choque de identidades entre lo canónico y lo subversivo:

Partamos, en primer lugar, de la premisa inicial que se nos despliega ante Gertrude y el lector. En el apartado gráfico, tenemos un escenario arquetípicamente propio del cuento de hadas en su faceta más infantil —seres fantásticos como hadas, cíclopes y gnomos, el antropomorfismo de objetos inanimados como el sol o la ausencia de un tiempo concreto—,[33] cuya atmósfera queda fijada gracias a la paleta de colores escandalosamente brillantes de Jean-François Baulieu y al trazado irregular del límite entre viñetas, así como al diseño manifiestamente *kitsch* de los personajes. En esta línea encontramos figuras que en un principio fueron transgresoras pero que ya sufren una cierta fosilización, como el motivo de las monarcas ejemplares de los reinos de fantasía —donde el rol femenino se desplaza de un papel pasivo de princesa hacia la asunción de la posición activa tradicionalmente reservada al padre-rey—: en este caso nos topamos con la reina Cloudia, con precedentes en la Emperatriz Infantil de *La historia interminable* (Michael Ende, 1979) o, más recientemente, la Princesa Chicle de *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward, 2010-2018), solo que en este caso no asistimos a un proceso de evolución, para bien o para mal, de la figura, sino que esta ya aparece corrupta —no tardaremos en descubrir que la principal villana de este arco es la propia reina—. Como suele ser costumbre en los libros infantiles —en una tradición que alcanza sus cotas más altas a finales del siglo XIX con ilustradores de la talla de Arthur Rackham (1867-1939)—, la representación plástica de los arquetipos acompaña de un modo fiel a la idiosincrasia de los mismos que Skottie Young, en un descarado ejercicio de crueldad, traiciona abiertamente en la construcción de sus personajes.

Una vez analizada la premisa inicial, pasamos a profundizar propiamente en las estrategias de subversión. En cuanto al efecto sobre el que se asientan, el humor, este traza una línea desde su vertiente visual, el humor gráfico, hacia el cómic como medio de extensión de las estrate-

[32] «Loca para siempre» en la traducción al español, editada por Panini Cómics. Hemos considerado oportuno trabajar sobre la versión original en inglés para conservar los juegos de palabras y las referencias culturales.

[33] En este sentido, Nikolajeva habla de «the motif of time distortion» (*Op. cit.*, p. 142) como característica propia del cronotopo fantástico. En Fairyland, no obstante, se confronta el tiempo estático del universo de fantasía con la noción de discurrir que Gertrude trae del mundo real, por lo que tras veintisiete años su cuerpo sigue mostrando un aspecto infantil mientras que su mente ya es madura. Esta dismorfia corporal unida a la resistencia al cambio en Fairyland llevan a la locura a Gertrude, quien en su búsqueda de la llave que la lleve a casa trata de romper, literalmente, con esas dinámicas.

gias subversivas. A esa motivación debemos añadirle la destrucción literal, consciente y sistemática del universo fantástico convencional mostrada en la premisa inicial (FIG. 2 y 3).[34]

THE SWEET YOUNG GIRL, WHO WAS ONCE FILLED WITH HOPE AND JOY, WAS TAKEN OVER BY THE HATEFUL, MISERABLE...
...DISGUSTING. REVOLTING. WRETCHED. HORRENDOUS. PUTRID. PA—
AND FLUFF THAT GUY!
HEY, YOU KNOW I CAN HEAR YOU, RIGHT?
YES, I UNDERSTAND THE WORKINGS OF YOUR HUMAN EAR, AND HOW IT RECEIVES SOUNDS. QUITE WELL. IN FACT I—
YEAH, YEAH. IN FACT, YOU ARE THE WORST, AND IF YOU SAY ANOTHER WORD, I'M GOING TO SHOOT YOU IN YOUR WORST FACE!
HOW DARE YOU SPEAK TO ME IN THAT MANNER
I AM THE HIGH TELLER IN THE SACRED GUILD OF NARRATORS. YOU WILL SHOW ME THE PROPER RESPECT
OH, I'M ABOUT TO SHOW YOU SOMETHING PROPER
THAT WAS A BIT MUCH.
HE WAS RUDE.
AND THAT WAS A PROPORTIONAL RESPONSE?
I WARNED HIM
FAIR ENOUGH. BUT WHAT ABOUT ALL THESE WITNESSES? THINK THEY'LL BE QUIET?
UGH MAYBE, BUT WHY RISK IT?
YOU DRIVE.

FIG. 2 y 3. Young, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 8-9.

La primera estrategia que salta a la vista es la parodia: desde los barcos voladores propios de *Final Fantasy* al particular Pepito Grillo que acompaña a Gertrude, Larry, Skottie Young no deja títere con cabeza —más o menos como la propia Gertrude—. Del mismo modo en que acaba de un modo dolorosamente literal con la dictadura del narrador omnisciente en tercera persona, a lo largo de los cuatro capítulos que conforman este volumen el autor pasa a cuchillo infinidad de tópicos fantásticos de ayer y de hoy en una constante complicidad con el lector. No le son necesarias más de un par de páginas para ponernos en contexto; es más,

[34] En relación con la plasticidad que toma la transgresión en *I hate Fairyland* y más concretamente en lo tocante a la ruptura con lo tradicional, la primera y más gráfica muestra de subversión la encontramos al inicio de cada capítulo, cuando el narrador del mismo es literalmente liquidado para pasar la palabra a Gertrude y hacerla así dueña de su destino, tal como recogíamos en la cita de Alicia Kingsley del principio.

YOU TROLLING ME? YOU BETTER NOT BE TROLLING ME
COME ON WAKE UP
GREAT, NOTHING LIKE A LITTLE RAIN TO MAKE A MISERABLE LIFE A BIT MORE MISERABLE.
THANKS, WEATHER KING
YOU'RE WELCOME.

FIG. 4, 5, 6 y 7. Young, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 71-75.

puede permitirse el lujo de irlo construyendo sobre la marcha —prácticamente a la misma velocidad que lo destruye—, sabedor de que el público conoce a la perfección las reglas del juego. Entre los ejemplos parodiados más flagrantes destacamos la particular versión de *La Bella Durmiente* acontecida a raíz del noqueo que se lleva Gertrude en un día cualquiera en Fairyland (FIG. 4, 5, 6 y 7).

La parodia se apoya en gran medida en el pastiche, en tanto que reunificador de tópicos de la fantasía, subrayado por la intertextualidad. Gracias a las posibilidades que ello ofrece, hacia la mitad de este primer arco se nos presenta la historia de una simpática comunidad de faunos al estilo de C. S. Lewis que acaba desarrollando una especie de apocalipsis zombi mediante el ancestral método de la manzana envenenada. Como podemos comprobar en la FIG. 8, la intertextualidad aquí se dispara al aparecer una referencia a la cultura pop en boca de la propia Gertrude, quien menciona «The faun of the dead» en una clara alusión a *The dawn of the dead* (George A. Romero, 1978).

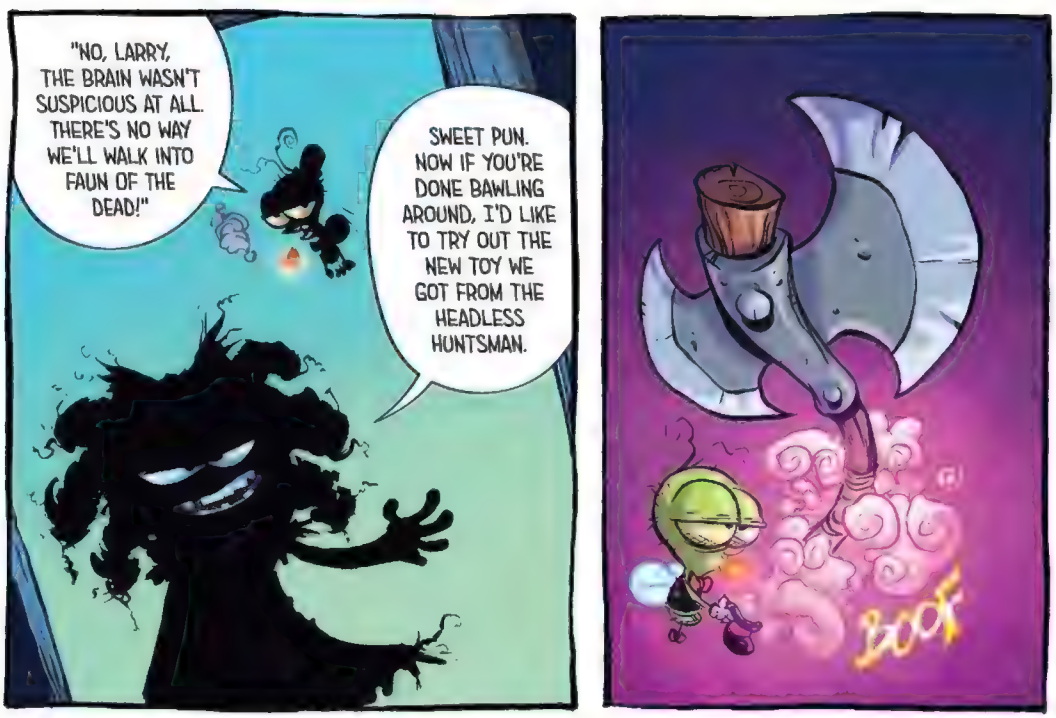

"NO, LARRY, THE BRAIN WASN'T SUSPICIOUS AT ALL. THERE'S NO WAY WE'LL WALK INTO FAUN OF THE DEAD!"
SWEET PUN. NOW IF YOU'RE DONE BAWLING AROUND, I'D LIKE TO TRY OUT THE NEW TOY WE GOT FROM THE HEADLESS HUNTSMAN.
BOOF

FIG. 8. Young, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, p. 52.

Estos juegos de palabras aparecen constantemente como guiños directos hacia el público, habitualmente en todo aquello que se refiera a material sensible —véanse los insultos hacia el narrador en la FIG. 2—, y contribuyen a la atmósfera de *nonsense* que invade el universo de Fairyland. El *nonsense* también refuerza el intenso regusto irónico de la obra, como vemos en la FIG. 4, donde no sabemos con seguridad si Larry está siendo sarcástico o si

realmente existe un Rey del Tiempo Atmosférico, y sin embargo refuerza los matices de la parodia. En el primer episodio, Gertrude y Larry deciden poner rumbo hacia Las Fungus, una clara alusión a Las Vegas, para ahogar sus penas en alcohol —no deja de ser chocante, pese a que de facto Gertrude pase de los treinta, colocar a una niña en ese escenario—. Allí, como de costumbre, arrasan con lo que encuentran y deben enfrentarse a las autoridades que controlan la ciudad al margen de la ley (FIG. 9 y 10). Observamos, además, una trasposición de la conocida prueba del acertijo, de amplia tradición folklórica y mitológica, a la que Gertrude, al contrario de lo que cabría esperar de una heroína arquetípica, no parece muy emocionada por contestar.

SLUG LORD, I HAVE BROUGHT YOU THE THIEF PENDING THE TRIAL BY RIDDLE. WOULD YOU LIKE HER SENT TO THE DUNG MINES, OR WORKING IN THE GOOPER HOLES?
THOSE SEEM LIKE FAIR OPTIONS TO ME, CAPTAIN.
WHAT SAY YOU, LITTLE ONE? YOU READY FOR A RIDDLE?
IS ANYONE EVER REALLY READY FOR A RIDDLE? THEY'RE KIND OF THE WORST, RIGHT?
THEN HOW ABOUT I ADD A THIRD OPTION: I GRIND YOUR GUTS AND BONES AND USE IT FOR A ROUX IN TOMORROW'S GUMBO.
FML.
RIDDLE AWAY.
"WONDERFUL. SHE'S ABOUT THREE FEET TALL, GREEN HAIR, WITH EYES THAT WOULD SCARE THE DARK RIGHT OUT OF THE MIXNUT.
"I WOULDN'T WORRY YOUR BRUTAL LITTLE HEAD THOUGH, SHE WON'T BE HARD TO FIND SUBTLETY ISN'T REALLY HER THING."
LATER IN LAS FUNGUS
I GO SHOPPING FOR ONE HOUR AND YOU'VE ROBBED A CASINO?
YOU KNOW MY STEEZE, LARRY
BUT DON'T WORRY. THESE DICKHENDS WILL NEVER CATCH ME.
HALT, THIEF! YOU WILL NOT ESCAPE!
I'VE HAD ENOUGH OF THIS MISCREANT'S HATE SPEECH. WE DO NOT HAVE THE HEAD OF THESE SO-CALLED DICKS.
FIRE AT WILL!
YES, CAPTAIN.
HUGGER FLUFFER!
SHOULD I WORRY NOW, OR STILL HOLD OFF ON THAT?

FIG. 9 y 10. Young, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 13-14.

Tras recorrer todas estas estrategias de subversión no nos queda más que catalogar *I hate Fairyland*, dentro de lo posible, como cuento de hadas fragmentado, cuyo sentido queda alterado tanto por la aplicación de tales herramientas como por los procesos propuestos por Herrero Cecilia:[35] profundización, en tanto que se ahonda en categorías habitualmente

[35] *Vid.* epígrafe *La desmitificación en la reelaboración del relato fantástico*.

superficiales de lo fantástico para dotarlas de significado, como el caso del guardián del héroe; reorientación, al plantearse preguntas, a menudo abiertas, que nunca antes habían sido objeto de cuestión en el mundo fantástico y para las que el mismo autor no tiene respuesta —véase la incógnita en torno a la forma de pasar del plano fantástico al real—; labor de modificación del género y tono en, tal vez, el rasgo definitorio más evidente en *I hate Fairyland*, donde el humor canalizado a través del cómic actúa como principal agente subversivo; y finalmente la inversión de roles y demás elementos constitutivos del relato fantástico tradicional con plena autoconciencia de ruptura con las bases del género. En relación al tratamiento del motivo alicístico en la obra que nos ocupa, Skottie Young demuestra un amplio conocimiento del arquetipo debido a trabajos anteriores tales como *Oz* (2017); no obstante es en *I hate Fairyland* donde finalmente avanza al otro lado del espejo para toparse con una protagonista no tan predispuesta a disfrutar del viaje de vuelta a casa como sus predecesoras. Aunque esta tendencia haya despuntado anteriormente en otros medios —véase *Juni Kokuki* (2002), conocida en español como *Doce Reinos*, serie de animación basada en las novelas homónimas de Fuyumi Ono—, no es hasta ahora que el motivo se hace plenamente consciente de sí mismo.

Por último y en lo tocante a la estructura, los elementos constitutivos del esquema del relato fantástico —magia, giro inesperado final, evasión, renovación y consuelo— contribuyen también a la fragmentación del bloque inalterable que solía ser la fantasía: la magia deja paso a la violencia como fuente de poder; el giro inesperado final -Gertrude finalmente acaba con la reina Cloudia y, como dictan las leyes de Fairyland, debe ocupar su lugar en el trono—, en términos objetivos, debería contemplarse como algo positivo, sin embargo y para las circunstancias de Gertrude, procedente del mundo real, resulta más bien un castigo al impedirle volver a casa; la evasión resulta un ejercicio imposible de practicar debido a las incesantes llamadas al receptor y al propio descreimiento de la obra; el consuelo, por tanto, no deja de ser lo más fantástico que podría desear Gertrude en Fairyland.

Conclusiones

Una vez finalizado nuestro estudio podríamos sintetizar el proceso de investigación en la siguiente cita: « [los relatos reelaborados] sirven a propósitos muy diferentes: las parodias se centran en burlarse tanto de cuentos concretos como de todo el género; mientras que los cuentos de hadas fragmentados, con propósito de renovación, aspiran a impartir nuevos y actualizados mensajes».[36]

Hemos visto a través del análisis de *I hate Fairyland* cómo actúan las distintas estrategias subversivas sobre la materia fantástica y las posibilidades creativas que para su desarrollo brinda el cómic en tanto que medio expresivo. Mediante el guiño continuado a la cultura pop se reconecta la ficción fantástica con el plano en que el receptor se identifica, alejando de este modo el prejuicio de lo fantástico como evasión de la realidad. En este campo la intertextualidad actúa como hilo conector de los elementos transgresores y apela directa-

[36] García Mignorance, G. *Op. cit.*, p. 409.

mente al lector en uno de los gestos más significativos de la posmodernidad en las artes: la metaficción. Este síntoma se vincula directamente a la pujante inclinación dentro de la novela fantástica actual hacia la vuelta a los orígenes como método de reconexión con la realidad, al uso del *worldbuilding* llevado a cabo por Terry Pratchett en el multiverso del Mundodisco. Por su parte, Skottie Young entreteje realidad y fantasía en un universo donde la autoconsciencia de los personajes da lugar a multitud de referencias intertextuales a la par que desliza una descarnada parodia de ambos lados de la frontera entre mundos, estilos y géneros. Podemos considerar esta dinámica creativa como un doble giro de tuerca, puesto que la parodia se distorsiona de tal manera que, por momentos, acaba siendo irreconocible como tal, y se asemeja, paradójicamente, al concepto más purista de lo caricaturizado. El humor se desarrolla tanto en el apartado verbal como en el gráfico, y empapa todo componente de la obra del mismo modo que hace más flexibles los límites que se propone transgredir el autor. La desmitificación del universo fantástico, además, junto al descreimiento del proceso creativo en torno a «Madly ever after», hace de este primer arco argumental un relato fragmentado de primer nivel en el que se produce una regresión al cliché del cuento de hadas infantil con la intención de dinamitarlo desde el propio corazón del género.

Por tanto, al término de este trabajo colegimos que, en efecto, el humor canalizado mediante el cómic funciona como uno de los agentes subversivos más versátiles de la posmodernidad. Esta facultad, aplicada a géneros que han caído en la fosilización de sus formas, actúa mediante la narratividad, revitalizando así las herramientas ficcionales a través de las cuales la materia, en este caso fantástica, se reinventa y confiere nuevos sentidos a los elementos que la conforman.

Bibliografía

Alarcón, V. (2013). «De la risa a la inquietud: el humor en la literatura fantástica», en Roas, D. y García, P. (eds.) *Visiones de lo fantástico. Aproximaciones teóricas*. Málaga, EDA Libros, 2013, pp. 73-85.

Bakhtin, M. M. «Epic and novel», en *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Austin, University of Texas Press Slavic Series, 2006, pp. 20-27.

Bellemin-Nöel, J. «Notas sobre lo fantástico», en Roas, D. (ed.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, pp. 107-140.

Cardona Zuluaga, P. «Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción», en *Revista Universidad EAFIT*, vol. 42, n.º 144 (2012), pp. 51-68.

Cifuentes Aldunate, C. «De lo fantástico y neofantástico: sus componentes», en López Pellisa, T. y Moreno Serrano, F. Á. (eds.). *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción*. Madrid, Universidad Carlos III, 2008, pp. 222-231.

García Gual, C. «Relecturas modernas y versiones subversivas de los mitos antiguos», en Cecilia Herrero, J. y Morales Peco, M. (coord.). *Reescrituras de los mitos en la literatura*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2008, pp. 31-45.

García Mignorance, G. «Subversión, disolución y fragmentación narrativa del cuento de hadas en literatura y cine», en *Cuadernos para investigación de la literatura hispánica*, n.º 41 (2015), pp. 401-413.

Guerrero Guadarrama, L. «La neo-subversión en la literatura infantil y juvenil, ecos de la posmodernidad», en *Revista OCNOS*, n.º 4 (2008), pp. 35-56.

Gumbrecht, H. «Desmitificación», en Resina, J. (ed.). *Mythopoesis: Literatura, totalidad, ideología*. Barcelona, Anthropos, 1992, pp. 281-301.

Herrero Cecilia, J. «El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias», en *Cédille: Revista de Estudios Franceses*, n.º 2 (2006), pp. 58-76.

Nikolajeva, M. (2003). «Fairy tale and fantasy: From archaic to postmodern», en *Marvels & Tales*, vol. 17, n.º 1, pp. 138-156.

Olvera Vázquez, J. «Las formas de lo fantástico», en *Fronteras de tinta*, n.º 3 (2013), pp. 1-26.

Roas, D. «La amenaza de lo fantástico», en *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, pp. 7-46.

Steenbock, M. «… de mitos y cuentos de hadas», en *Anuario de Letras Modernas*, n.º 15 (2012), pp. 23-35.

Unceta Gómez, J. «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», en *EPOS*, n.º 23 (2007), pp. 333-344.

Young, S. *I hate Fairyland: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics INC, 2016.

— *I hate Fairyland: Loca para siempre*. Barcelona, Evolution, Panini Comics, 2017.

Webgrafía

Abrach, M. «Mundo independiente: *I hate Fairyland* #1», en *Zona Negativa*. Disponible en: https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-i-hate-fairyland-1/

El cómic como experiencia (un *Beta-test* de la narratividad del medio a partir de la obra de Begoña García-Alén)[1]

Comic as Experience (Beta-testing the Comic Narrativity Based on Begoña García-Alén's Works)

Óscar García López

Óscar García López es licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente está realizando en ella su doctorado enfocado a la investigación de la metalepsis en el cómic. Ha publicado varios artículos en las revistas digitales *Tebeosfera* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*, ha coordinado y contribuido al libro de ensayos *Watchmen: Radiografías de una explosión* (Modernito Books, 2013) y participado en los libros sobre series de televisión *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y *Yo soy más de series* (Esdrújula, 2015).

Fecha de recepción: 29 de diciembre de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 8 de abril de 2019

[1] Este artículo es el resultado de una elaboración posterior y más profunda de la comunicación «Los límites de la narración en el cómic. Un test de elasticidad sobre la obra de Begoña García-Alén» presentada en Unicómic xx. Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómic en septiembre de 2018.

Resumen

Las particularidades del cómic pueden favorecer su empleo como soporte en el que desarrollar un relato pero esta circunstancia no implica que ese potencial narrativo se imponga como condición exclusiva y excluyente. Las obras de un grupo emergente de autoras y autores que están poniendo a prueba los convencionalismos del medio y expandiendo sus fronteras hacia nuevos territorios han reavivado un debate sobre el estatuto del cómic en el que late de fondo una pregunta: ¿qué es la narrativa? Adoptando como herramienta de análisis la teoría narratológica de Monika Fludernik —que reformula desde una perspectiva cognitiva los criterios estructuralistas empleados para definir lo narrativo—, este texto intenta trazar un itinerario por esas nuevas manifestaciones liminales del cómic —en cuyo última frontera podríamos situar la abstracción— utilizando como mapa la obra de Begoña García-Alén.

Palabras clave: Begoña García-Alén, cómic abstracto, cómic vanguardista, Monika Fludernik, narratología cognitiva

Abstract

The particularities of the comic medium can favor its use to create stories but this circumstance does not imply that this narrative potential is imposed as an exclusive condition. The works of an emerging group of authors who are testing the conventions of the medium and expanding their borders to new territories have revived the debate on its status and situated on the foreground a key question: what is narrative? Adopting as analytical tool the narrative theory of Monika Fludernik —that reformulates from a cognitive perspective the structuralist criteria used to define what a narrative is— this text tries to trace an itinerary through those new liminal comic manifestations —in whose limit we could find abstract comics— using the work of Begoña García-Alén.

Keywords: abstract comics, *avant-garde* comics, Begoña García-Alén, cognitive narratology, Monika Fludernik

Cita bibliográfica

García López, Ó. «El cómic como experiencia (un *Beta-test* de la narratividad del medio a partir de la obra de Begoña García-Alén», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 27-50.

Reconocer en público la práctica de la narratología puede entenderse, hoy en día, como una confesión equivalente a admitir el gusto por las películas de serie B. Puede sentirse como la expresión terapéutica de un placer culpable con la única intención de conjurar el remordimiento arrastrado por el ejercicio de algo anómalo, impropio, seguramente atávico. Algo teóricamente pre-postmoderno y pre-postestructuralista. Algo absolutamente carente de cualquier tipo de *hype* a nivel académico. La narratología puede malentenderse en estos términos y la responsabilidad de este malentendido corresponde indudablemente a los errores de sus practicantes y docentes. Entre ellos probablemente el mayor haya sido presentarla de una forma en exceso mecanicista, jugando a identificar las categorías propuestas por Genette sin llegar más allá: este es el narrador y es de tipo *xyz*-diegético, aquí vemos una prolepsis, un poco más adelante una analepsis. Actuando así, como si su finalidad residiera en sí misma, puede haberse prescindido de hacer énfasis en su condición instrumental, olvidando incidir en su valor real que no es otro que ofrecer un potente juego de herramientas al servicio general de la teoría, el análisis y la crítica.

Esa percepción limitada de la disciplina podría hacer suponer que se ha mantenido anclada en el estructuralismo que la caracterizó en sus inicios, en esa comprensión de los textos narrativos como arquitecturas segmentadas en varios estratos que podrían reducirse a un mínimo de dos. Un nivel en el que se desarrollaría la acción narrativa en una secuencia de eventos, siguiendo un orden cronológico y protagonizada por personajes antropomórficos, que dependiendo de la corriente teórica se ha identificado como *fabula*, o *story*, o *histoire*; o que incluso resulta posible asimilar —con cierta intención generalizadora— al significado del signo lingüístico saussureano. Y otro nivel en el que la figura enunciativa de un narrador se encargaría de reorganizar esos eventos, dotándolos de un sentido teleológico más que cronológico, creando una trama significante —o *syuzhet*, o *plot*, o *discourse*—.[2] El

[2] El primer grupo de teóricos en identificar una estructura binaria en los textos narrativos fueron los formalistas rusos. En concreto Víktor Shklovski en su obra *Sobre la prosa literaria* (1925 [1971, traducido al español]) fue el primero en distinguir entre *fabula* y *syuzhet*, entendiendo la *fabula* como el material primario que recibe una forma artística en el *syuzhet*. Aunque fue Boris Tomashevski quien en su manual titulado *Teoría de la Literatura* (1925 [1982, traducido al español]) extendió el uso de ambos conceptos asociando la *fabula* a una secuencia de motivos conectados por relaciones temporales y causales y el *syuzhet* a esos mismos motivos según aparecen en la obra literaria. El modelo que distingue entre la pareja de conceptos *story/plot* se asocia a la crítica literaria norteamericana y fue propuesto originalmente por el escritor y teórico E. M. Forster en su *Aspectos de la novela* (1927 [1983, traducido al español]). Las relaciones de causalidad se convertían en el principal elemento diferenciador que Forster ilustró con el célebre ejemplo de la frase «The king died and then the queen died» que así presentada constituiría una *story* pero que transformada en «The king died and then the queen died of grief» se convertiría en un *plot*. A esta misma terminología recurrirían otros teóricos estadounidenses como Edwin Muir, Cleanth Brooks y Robert Penn Warren. Los estructuralistas franceses fueron los primeros en comenzar a traducir los textos de los formalistas rusos a mediados del siglo xx y retomaron los conceptos de *fabula/syuzhet* reelaborándolos y transformándolos en el par *histoire/discours* introducido por Emile Benveniste en sus

lector, abocado a ejercer de detective, al enfrentarse a un texto vería su misión consagrada al reordenamiento de los sucesos que componen la cadena causal del relato con la finalidad de averiguar su significado. Así, en este modelo, se plantearía lo narrativo como la búsqueda de un sentido que puede ser desvelado. Al reducir el relato a un juego de combinatoria con eventos, que resultarían equiparables a las piezas de un puzle, la observación de su totalidad a vista de pájaro permitiría reconstruir esa significación oculta o postergada hasta ese momento epifánico. Meir Sternberg ha llegado a sugerir que la catarsis aristotélica resultaría un efecto secundario de este proceso de desentramado. La epifanía, según él, tendría lugar al experimentar el receptor una nueva visión holística e iluminadora en el instante congelado de un salto imposible, durante la acrobacia infinitesimal que le arroja desde la linealidad del tiempo del relato a la construcción bidimensional que va erigiéndose en su memoria y permite una contemplación simultánea de todos los eventos que componen la historia.[3]

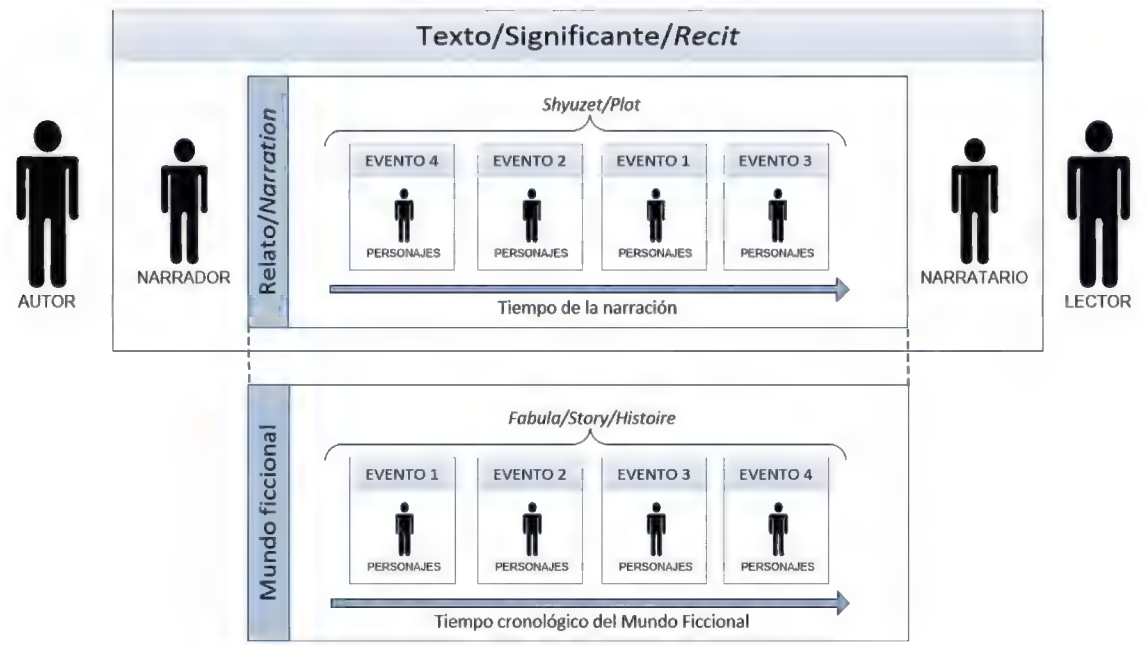


FIG. 1. Esquema de la composición narrativa según la visión estructuralista. Elaboración propia.

estudios de lingüística y posteriormente retomados en el ámbito de lo literario por Tsvetan Todorov. En el modelo de Genette se mantendría el estrato *histoire* asimilado al significado narrativo y el nivel del *discours* se vería escindido en dos: por una parte, el término *recit* haría referencia al significante narrativo, es decir al propio discurso y con el concepto *narration* aludiría a la situación narrativa real que enmarca a la acción relatada. Esta información se puede ampliar en la entrada online de la página web *The living handbook of Narratology* de la Universidad de Hamburgo, en la sección «Narrative Constitution» creada por Michael Scheffel: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrative-constitution (última consulta el 12 de octubre de 2018).

[3] Sternberg, M. Citado en Fludernik, M. *Towards a Natural Narratology*. London, Routledge, 1996, p. 243.

Esa búsqueda que subyace al modelo narratológico estructuralista y que se podría emparentar con las corrientes positivistas propias de la modernidad, ese deseo de alcanzar la visión global de una secuencia de eventos que diagramada recuerda tanto a la sucesión de viñetas en un cómic, facilitaría la traslación de este modelo a nuestro medio y podría hacernos pensar que la narratividad forma parte de su ADN, como un extenso grupo de teóricos sostienen. En su estudio fundacional Román Gubern ya definía el cómic como una «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética»[4] y el caracter general de esta percepción se ha visto confirmado por otros críticos como Jesús Jiménez Varea al afirmar que: «Un repaso de algunas definiciones del medio evidencia una opinión compartida casi unánimemente por los teóricos que respalda la vocación narrativa del cómic de la que cualquier lector es consciente sin necesidad de mayor reflexión».[5]

Incluso Thierry Groensteen ha llegado a mostrarse más tajante al sentenciar que «for comics, liberation from narrative and liberation from its own self would be one and the same thing».[6]

Pero las aproximaciones de carácter estructuralista que comparten esta filosofía que —de manera simplificada— acabamos de presentar pueden no resultar herramientas de análisis apropiados para afrontar ciertos tipos de texto que seguimos entendiendo como narrativos. Ante esas limitaciones y por otros motivos la narratología ha ido evolucionando y viendo la emergencia de una serie de corrientes que algunos autores han englobado bajo la denominación de narratología «postclásica». El término, acuñado por David Herman en su artículo «Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology»,[7] abarcaría un conjunto de aproximaciones abiertas a la integración de nuevas metodologías e hipótesis de investigación. Pero, como el propio Herman sostiene, sin que eso suponga una renuncia a los cimientos estructuralistas de la disciplina:

> [...] in its postclassical phase, research on narrative does not just expose the limits but also exploits the possibilities of the older, structuralist models. In much the same way, postclassical physics does not simply discard classical Newtonian models, but rather rethinks their conceptual underpinnings and reassesses their scope of applicability.[8]

---

[4] Gubern, R. *El lenguaje de los comics.* Barcelona, Ediciones Península, 1972, p. 35.

[5] Jiménez Varea, J. *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta.* Madrid, Editorial Fragua, 2016, p. 12.

[6] Groensteen, T. *Comics and Narration.* Jackson, University Press of Mississippi, 2011 [2013], p. 176. [«Para la historieta, liberarse de lo narrativo y liberarse de su propio ser es una y la misma cosa»]. Todas las traducciones que aparecen en las notas al pie son propias.

[7] Herman, D. «Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology», en *PMLA*, vol. 112, n.º 5 (octubre 1997), pp. 1046-1059.

[8] Herman, D. «Introduction», en *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis.* Ed. David Herman. Columbus, The Ohio State University Press, 1999, p. 3. Citado en Alber, J. y Fludernik, M. «Introduction», en *Postclassical Narratology. Approaches and Analyses.* Columbus, The Ohio State University Press, 1999, p. 1. [«(...) en su fase postclásica la investigación en narrativa no solo expone los límites, también explora las posibilidades de los antiguos modelos estructuralistas. Del mismo modo que la física postclásica

Dentro de estos nuevos enfoques es posible distinguir varias tendencias que se pueden agrupar en dos corrientes principales. Por un lado, han ido surgiendo estudios narratológicos enfocados a una aplicación contextual y con una perspectiva ideológica que se han ocupado de analizar obras desde ópticas nuevas como el feminismo, el postcolonialismo o lo *queer*.[9] Y, por otro, la narratología clásica desarrollada en el ámbito de la literatura se ha visto enriquecida con la ampliación de su campo de estudio a medios diferentes y con la introducción de nuevos conceptos procedentes de las ciencias cognitivas. A esta última tendencia podemos adscribir la obra teórica de Monika Fludernik que nos va a servir para intentar iluminar desde un ángulo distinto los cómics de Begoña García-Alén.

* * *

En el modelo narratológico de Fludernik el componente fundamental pasa a ser lo que ella define como «experientiality», y que a falta de un término mejor traduciremos como «experiencialidad». Este concepto integraría las diferentes formas de representar la experiencia humana mediada por la consciencia de un individuo. La experiencialidad incorpora y marginaliza la trama: ya no es necesario que se dé esa sucesión de eventos para identificar lo narrativo, únicamente son condiciones imprescindibles la presencia de un individuo y la manifestación de su consciencia. La narratología natural, según la denomina Fludernik, asume también una perspectiva constructivista: los textos narrativos serían aquellos que se leen narrativamente. Y en ese proceso entrarían en juego una serie de categorías importadas de las ciencias cognitivas. La más importante sería el concepto de esquema, entendido como un patrón de memoria basado en experiencias previas que el ser humano emplea para afrontar otras nuevas y dotarlas de significado. Dentro de los esquemas adquiriría especial importancia un tipo concreto, los *scripts* o guiones, que recogerían secuencias ordenadas de eventos asociados a una experiencia particular y que servirían para lograr adaptarnos rápida y eficazmente a ella en instancias sucesivas.[10] Así, podríamos identificar un ejemplo de *script* prototípico para la experiencia «comer en un restaurante» en la siguiente serie específica de eventos: esperar a que nos sienten en una mesa, recibir la carta y pedir la bebida, escoger los platos deseados y trasladar nuestra elección al camarero, recibirlos en un orden concreto y finalmente pagar, dejar propina y salir del restaurante. Los viajes al extranjero ofrecen una posibilidad muy interesante de observar en nosotros mismos el funcionamiento de estos *scripts* inconscientes cuando, como turistas, nos enfrentamos a situaciones aparentemente familiares que pueden no ajustarse con precisión a los esquemas que manejamos. Lo mismo

no se limita a descartar los modelos newtonianos clásicos, sino que reformula sus conceptos fundamentales y reconsidera el alcance de su aplicación»].

[9] Dentro de la corriente de la narratología feminista destacan figuras como Susan Lanser, Robyn Warhol o Ruth Page que han incorporado la perspectiva de género para reconsiderar las categorías fundamentales del análisis narratológico: autor, lector, narrador, narratario. Judith Roof ha propuesto un proyecto narratológico que desvela la predominancia temática de una sexualidad heteronormativa frente al tratamiento de la temática homosexual en la narrativa. Otros críticos, como Brian Richardson o Dorothy McHale, han orientado sus estudios hacia la ficción postcolonial. Se puede encontrar un informe más detallado de los estudios realizados en estos ámbitos en: Alber. J y Fludernik M. *Op. Cit.*

[10] Herman, D. (1997). *Op. cit.*, p. 1047.

sucede al acercarse a cierto tipo de cómics actuales, como los realizados por Begoña García-Alén, en los que podemos llegar a sentirnos turistas en territorio desconocido.

Empleando estos conceptos, Fludernik sustenta su modelo constructivista sobre una estructura de cuatro niveles en los que sitúa diferentes conjuntos de esquemas cognitivos. En un primer nivel ubicaría un grupo de esquemas transculturales como los relacionados con la comprensión de los procesos humanos de agencia y consecución de objetivos, la interpretación de las relaciones causa-efecto en una serie de eventos o el reconocimiento de las emociones y las motivaciones. El segundo nivel incorporaría cuatro perspectivas diferentes que se pueden emplear para acceder a un relato y que se relacionan así con la mediación narrativa. Estos esquemas se corresponderían con las experiencias «*telling*» (contar), «*viewing*» (percibir), «*experiencing*» (experimentar) y «*acting*» (actuar). En el nivel tres se recogerían parámetros cognitivos relacionados con situaciones narrativas conocidas entre las que se incluirían la distinción de géneros —entendidos como marcos cognitivos extensos— y categorías narratológicas como: narrador, reordenamiento cronológico, omnisciencia… En este nivel sí se observaría una dependencia y variación en función de la cultura a la que pertenezca el receptor. Y por último, el nivel cuatro estaría relacionado con la habilidad del lector para asignar la condición narrativa a un texto y se entendería como un proceso dinámico que tiene lugar durante la lectura recurriendo a esquemas de los niveles anteriores.[11]

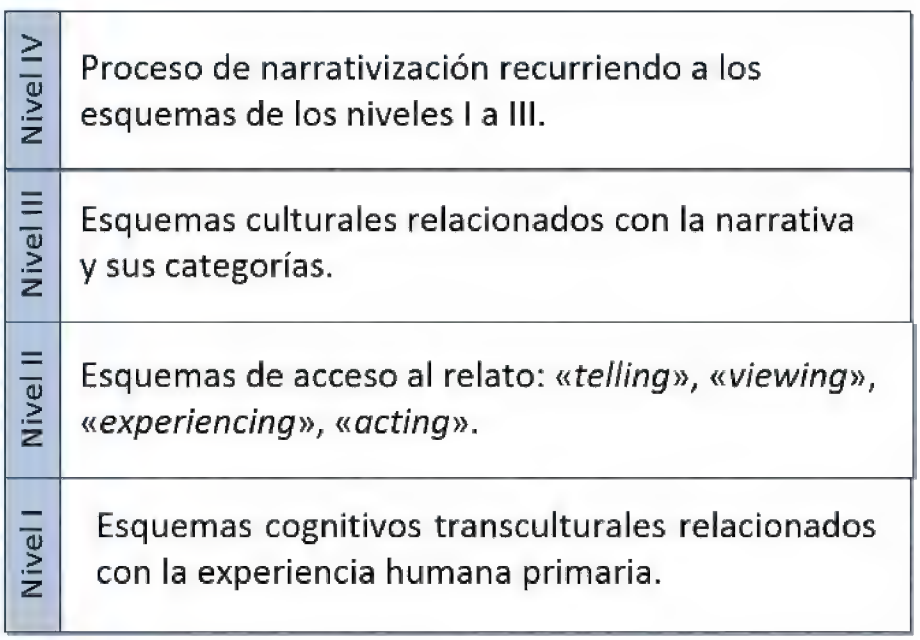

Nivel IV
Proceso de narrativización recurriendo a los esquemas de los niveles I a III.
Nivel III
Esquemas culturales relacionados con la narrativa y sus categorías.
Nivel II
Esquemas de acceso al relato: «telling», «viewing», «experiencing», «acting».
Nivel I
Esquemas cognitivos transculturales relacionados con la experiencia humana primaria.

FIG. 2. Niveles cognitivos que participan en la narrativización de un texto. Elaboración propia.

[11] Fludernik, M. *Op. cit.*, pp. 31-38.

* * *

Aunque Fludernik extiende su propuesta a otros medios distintos al literario, considerando la narratividad de teatro y cine[12] —en ningún momento la del cómic—, no profundiza en cómo se incorporaría la medialidad a su modelo de cuatro niveles. Si entendemos que las diferencias en el acceso a una narración presentada en un medio residen en las propiedades semióticas de su discurso específico, en ese código que el receptor interpreta para acceder a la acción representada, el nivel III parece resultar el estrato más apropiado para ubicar los esquemas cognitivos asociados a las peculiaridades intermediales. En el caso de la historieta, que al combinar lenguaje verbal e imágenes posee un nivel de codificación complejo en comparación con la literatura, podemos aventurar algunos esquemas que representen el acceso prototípico del lector a su discurso.

Considerando la evolución diacrónica del medio asumiremos la predominancia de una estructura de página organizada en una secuencia vertical de varias tiras horizontales, compuestas de viñetas que reproducen eventos sucesivos cronológicamente, herencia de los formatos que moldearon el medio en su eclosión masiva a finales del siglo XIX y principios del XX en la prensa norteamericana y que ha perdurado hasta nuestros días. Tomando esta composición de página como referencia —erigiéndola en prototipo—, el acceso del lector al texto se atendría a un esquema cognitivo en el que su mirada trazaría un patrón en Z sobre la página, deteniéndose en cada una de las viñetas para decodificar sus contenidos.

Del mismo modo podemos establecer una compresión elemental del código en el interior de la viñeta a partir del empleo más extendido y convencional de sus recursos. Para clasificar el uso de estos elementos vamos a matizar la frecuente distinción que se realiza en la historieta entre imagen y texto proponiendo otra en la que estableceremos una diferencia entre dos dimensiones de orden más genérico: la mimética y la diegética, que no estarían asociadas exclusivamente al lenguaje verbal o a los signos icónicos.

En este modelo —entendido también como prototipo— los bocadillos de texto y de pensamiento, comparten el espacio de representación y una función imitativa primaria con la imagen, su ocurrencia tiene lugar en ese mismo espacio/tiempo definido en el interior de la viñeta y, por tanto, formarían parte de la dimensión que hemos llamado mimética. Lo diegético, que sucede en un tiempo diferente —el que marca el acto de narrar empleando el lenguaje, generalmente vinculado al tiempo verbal pretérito— quedaría entonces reservado a los textos que se muestran en cartuchos asociados a la voz de un narrador. Jesús Jiménez Varea destaca también este aspecto apuntando hacia la misma distinción que nosotros deseamos ampliar:

> En el cómic, el concepto de narración se encuentra íntimamente ligado a la verbalización inserta en los textos de apoyo de las viñetas y en los cartuchos situados entre ellas. Tanto es así que estos reciben frecuentemente la denominación de textos diegéticos, haciéndolos depositarios parciales

[12] *Ibid.*, pp. 260-268.

en la historieta de la tradicional oposición mímesis-diégesis instituida por Aristóteles y recuperada más recientemente por los teóricos de la narrativa.[13]

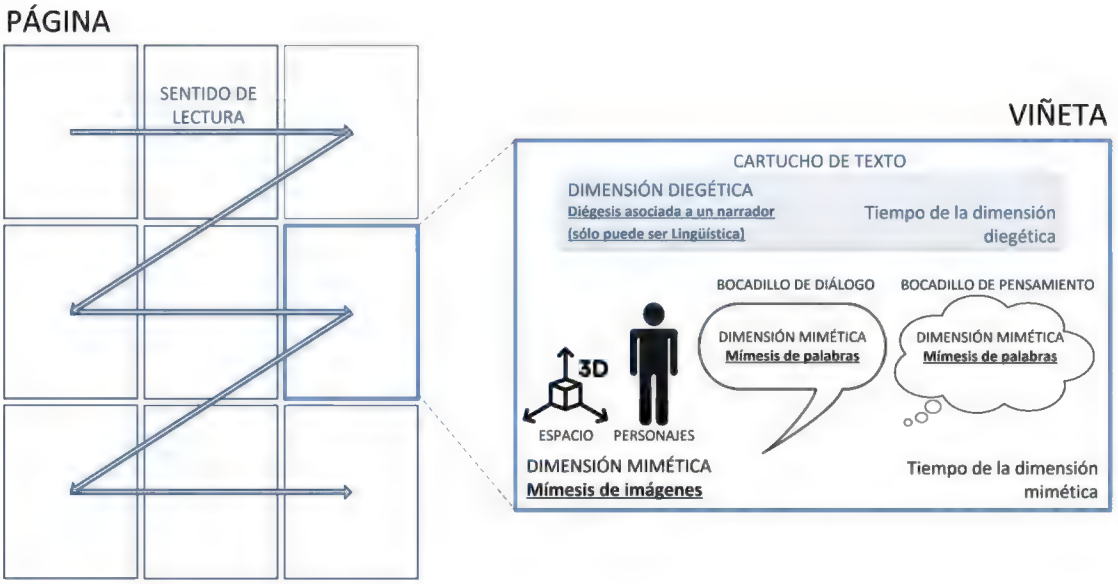


FIG. 3. Esquema prototípico del acceso al discurso del cómic asociado al nivel III del modelo de Fludernik. Elaboración propia.

Si prestamos atención a cómo se despliega esta doble temporalidad diegética y mimética tomando como ejemplo una serie de viñetas concreta podemos sumar alguna otra conclusión que complete ese modelo prototípico que estamos estableciendo y que nos servirá para considerar las desviaciones que tienen lugar en los cómics de García-Alén. Observemos la primera página de *Maus* de Art Spiegelman donde podemos comprobar cómo en la dimensión diegética, aislada en los cartuchos de texto, se manifiesta una voz empleando como tiempo verbal el pretérito imperfecto que, al representar acciones en curso, todavía inacabadas, resulta idóneo para la narrativa verbal. Ese narrador diegético introduce sus recuerdos de la niñez que inmediatamente se trasladan a la dimensión mimética como imágenes en la viñeta, como personajes que hablan e interactúan entre sí. Los diálogos que entablan comparten la misma temporalidad que su representación dibujada: la indexicalidad implícita en el bocadillo despliega las palabras de los personajes como un acto de habla en un determinado instante. El tiempo que rige la dimensión mimética —en comparación con el verbal que gobierna la diegética— carece de pasado o futuro, se manifiesta en un presente eterno o atemporal. Al conjugarse ambos en la viñeta parece establecerse una relación de precedencia de la dimensión diegética sobre la mimética, la narración parece fluir desde el simbolismo del lenguaje verbal hacia la iconicidad de la imagen siguiendo un proceso de concreción semiótica, avanzando desde ese pasado del relato en palabras encerrado en los cartuchos al presente de la imagen en la viñeta. Aproximándonos progresivamente a la narración, como

[13] Jiménez Varea, J. *Op. Cit.*, p. 95.

si empleáramos una lupa para acercarnos a las palabras de un texto e ir ampliando el contorno de sus letras, acercándonos más y más hasta que solo llegáramos a percibir la negrura de la tinta con la que están escritas, sin detener nuestra inmersión en el relato hasta que de la oscuridad comenzaran a adquirir forma las imágenes que representan esos caracteres en tinta. Esta relación entre lo diegético y lo mimético en el cómic puede considerarse también un desarrollo prototípico del fenómeno narrativo en este medio.

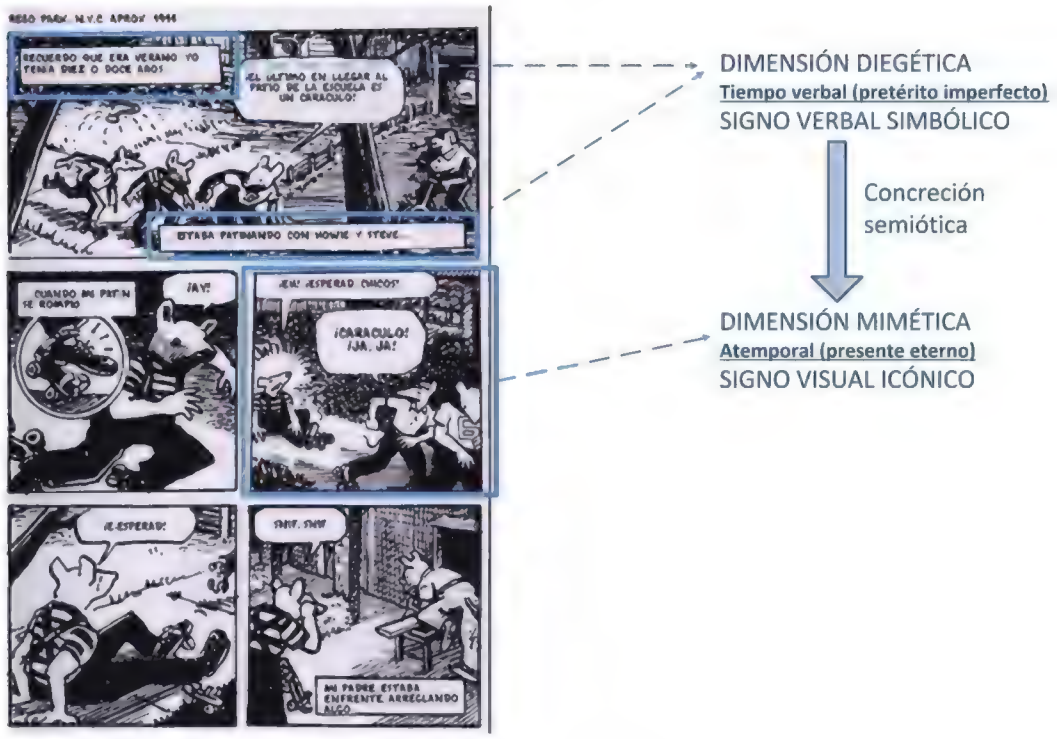


FIG. 4. Temporalidad en la dimensión diegética y mimética. Precedencia de la diégesis sobre la mímesis. Elaboración propia.

El grado de narratividad de un texto establecería una correlación con el nivel de éxito alcanzado por el lector en ese proceso de aplicación sistemática de sus esquemas cognitivos previos. Y en el caso de nuestro medio, para asimilar el discurso altamente codificado propio de la historieta, entrarían también en juego estos esquemas específicos, de los que hemos aventurado un conjunto de prototipos. Cuando el lector se enfrente a un texto que en un primer momento le resulte incomprensible o incoherente buscará un marco cognitivo que le sirva para naturalizar esas inconsistencias y dotarlas de significado, intentará hacer familiar lo extraño recurriendo a su repertorio de esquemas. En casos extremos en los que la sintaxis o la referencialidad se ven destruidas con fines estilísticos, o la enunciación narrativa se fragmenta en secuencias de textos yuxtapuestos difíciles de organizar de una manera coherente y cohesionada o desaparecen los escenarios, los personajes y sus consciencias, el proceso de narrativización finalmente fracasaría. Aunque, según Fludernik, poseemos un alto grado de tolerancia a las inconsistencias, el caos y la ambigüedad cuando aplicamos

nuestros esquemas cognitivos a la realidad.[14] Intentaremos ponernos a prueba como lectores con algunas obras de Begoña García-Alén.

* * *

Esta autora ha sido considerada una de las representantes emblemáticas de una innovadora forma de hacer cómic que un grupo de jóvenes artistas, formados en el ámbito de las bellas artes y el diseño gráfico, están afianzando con solidez dentro del mercado alternativo y la autoedición. Para señalar la distancia que separa las prácticas de esta tendencia respecto al cómic tradicional los críticos han empleado distintos calificativos. Gerardo Vilches se ha referido a esta corriente transformadora como «vanguardia» apuntando las dificultades que supone afrontar estas obras desde una perspectiva crítica debido a las carencias que sufrirían las categorías narratológicas clásicas:

> Hemos manejado durante años valores que funcionaban —o tal vez parecían funcionar—, pero ¿cómo aplicar conceptos como «secuencia», «narrativa» o «argumento» a trabajos donde lo que *sucede* no importa, la acción queda reducida a una mera anécdota, o incluso no hay personajes humanos? ¿Cómo podemos valorar con ellos obras en las que el relato carece de importancia? [...] las viejas categorías no tienen apenas aplicación: necesitamos herramientas nuevas para poder analizar una vanguardia que rechaza las reglas, y para ello es esencial que nos formemos, pero también que mantengamos la mente abierta y receptiva a nuevas propuestas.[15]

Horacio Muñoz Fernández ha preferido el término «posnarrativo» para referirse al mismo grupo de autores —entre los que recurren los nombres de García-Alén, Patrick Kyle, Ana Galvañ, Gabriel Corbera, o Yuichi Yokoyama— de forma que identifica en ellos una poética donde la imagen cobra una especial relevancia y en ocasiones desvinculándolos por completo de lo narrativo —aspecto en el que discrepamos, creyendo que pueden asumirse como sinónimos los conceptos de narración y trama, cosa que a nuestro entender no son—. Dentro de su muy interesante aproximación sostiene que:

> El cómic posnarrativo muestra una indiferencia, liberación o ausencia de narrativa con las que intenta escapar del carácter convencional e instrumental de los materiales expresivos de la mayoría de los cómics *mainstream*, pero también de los excesos literarios y narrativos de la novela gráfica o del carácter informativo del cómic periodístico. Para los autores que se mueven dentro de las coordenadas del cómic posnarrativo, los dibujos y las viñetas no se usan con una función comunicadora para vehicular una narración de manera transparente sino que se busca sustraerlos de ese papel para que la imagen y el dibujo adquieran un nuevo protagonismo. [...] En el cómic posnarrativo asistimos a un triple proceso de desnarrativización, desantropormofización y despsicologización que produce, respectivamente, una revalorización del tiempo, el espacio y las figuras humanas.[16]

[14] Fludernik, M. *Op. cit.*, pp. 202-233.

[15] Vilches, G. «La vanguardia y su crítica», en *Revista Kamandi* (7 de diciembre de 2016). Disponible en http://www.revistakamandi.com/2016/12/07/la-vanguardia-y-su-critica/ (Última consulta 15/10/18).

[16] Muñoz Fernández, H. «Notas sobre el cómic más allá de la narración» (mayo 2017). Disponible en https://es.paperblog.com/notas-sobre-el-comic-mas-alla-de-la-narracion-4364575/ (última consulta 22/11/18).

Thierry Groensteen, con una elaboración teórica extensa, recogida en su obra *Comics and Narration*,[17] no identifica en esta tendencia un patrón estilístico único sino que distingue un espectro gradual que abarcaría desde manifestaciones afiliadas a la abstracción hasta historietas que define como infranarrativas. Al primer grupo pertenecerían las compuestas por series de imágenes abstractas sin conexiones lógicas o cronológicas asociadas a un mundo ficcional, sobre las que afirma lo siguiente:

> What exactly is it, then, that we see on a comics page made up of abstract images? Two things—that need to be distinguished from each other. [...] Firstly, visual content: colors, lines, forms organized into motifs. These abstract «images» interact with each other. They establish relationships of position, contiguity, intensity, repetition, variation, or contrast, as well as dynamic relationships of rhythm, interwovenness, etc. In principle, nothing in this list pertains to narration, which is why I alluded above to a series, rather than a sequence, of drawings. [...] Secondly, what is shown by an abstract comics page is the spatio-topical apparatus of comics (henceforth referred to as the apparatus). This is a space that is demarcated and compartmentalized, within which frames enter into spatial relationships and compose an organized totality.[18]

Mientras que en ese segundo grupo de cómics infranarrativos, encontraríamos secuencias de viñetas que, pese a contener elementos figurativos, no articulan una narrativa convencional. Queda entonces en manos del lector la posibilidad de conferir un significado narrativo coherente a estas historietas, y en las palabras con que Groensteen lo plantea se adivina cierto paralelismo con la teoría propuesta por Fludernik:

> The comics reader takes semantic and narrative coherence for granted. S/he presumes that «the positioning of any panel necessarily has some point». When images set out consecutively fail to offer any immediate coherence, the reader is naturally inclined to minimize what seems like a «breach of contract» by formulating hypotheses intended to confer intelligibility on the string of panels—to convert an amalgam into a narrative sequence. It is only when these attempts fail that s/he makes the decision to assign these images to the always improbable category of infranarrative comics. [19]

[17] Groensteen, T. *Op. Cit.*

[18] *Ibid.*, p. 12. [«¿Qué es exactamente, entonces, lo que vemos en una página de cómic compuesta de imágenes abstractas? Dos cosas que deben distinguirse entre ellas. En primer lugar, el contenido visual: colores, líneas, formas organizadas en motivos. Estas "imágenes" abstractas interactúan entre ellas. Establecen relaciones de posición, contigüidad, intensidad, repetición, variación o contraste, así como relaciones dinámicas de ritmo, entrelazamiento, etc. En principio, nada en esta lista pertenece a lo narrativo, razón por la que me he referido a ellas como una *serie*, en lugar de como una *secuencia*, de imágenes. [...] En segundo lugar, lo que muestra una página de cómic abstracto es el aparato espacio-tópico de los cómics (al que nos referiremos como aparato). Este es el espacio delimitado y compartimentalizado, dentro del que las viñetas entran en relaciones espaciales y se componen como una totalidad orgánica»].

[19] *Ibid.*, p. 19. [«El lector de cómic asume como algo dado la coherencia semántica y narrativa. Él/Ella supone que «la ubicación de una viñeta necesariamente tiene un motivo». Cuando las imágenes que se suceden de forma consecutiva no ofrecen una coherencia inmediata, el lector está naturalmente inclinado a minimizar lo que parece una "ruptura de contrato" formulando hipótesis con la intención de conferir inteligibilidad en la cadena de viñetas convirtiendo una amalgama en una secuencia narrativa. Es solo cuando estos intentos fallan que él/ella toma la decisión de asignar estas imágenes a la improbable categoría de los cómics infranarrativos»].

En ese territorio, todavía apenas cartografiado, delimitado por lo abstracto y lo infranarrativo —o vanguardista, o posnarrativo— se mueve con comodidad la obra de García-Alén, que puede servirnos como brújula para explorarlo.

* * *

Iniciaremos ese periplo en el extremo más alejado de lo narrativo, introduciéndonos en el último cómic del volumen *Perlas del infierno*[20] donde encontramos algunas páginas que resultan prácticamente imposibles de narrativizar. En ellas observamos una composición de viñetas distribuidas sobre rejillas regulares donde se muestran una serie de formas, que asumen siempre una paleta de colores limitada —azul, salmón, rojo— y presentan cierta continuidad entre algunos de sus trazos.

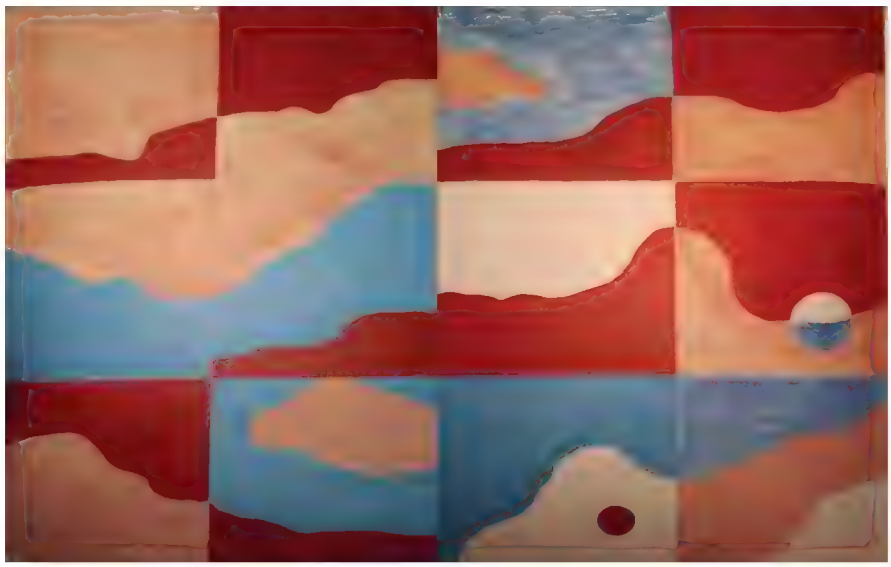


FIG. 5. Páginas de «5» en *Perlas del infierno*.
Vigo, Fosfatina Ediciones, 2014.

No existe figuración ni personajes antropomórficos en ellas, no existen bocadillos ni cartuchos de texto; la página se ve reducida a algunos de los elementos que Groensteen identifica como el aparato formal básico del cómic: las imágenes organizadas en series dentro de un multimarco, las líneas y los colores. Sobre ellos recae el peso de dotar de ritmo, contraste y coherencia a una sucesión de imágenes que quizá invita al lector a observarla como un todo en lugar de a recorrer con la mirada sus viñetas. Aunque nos enfrentemos a una rejilla convencional delimitada por áreas rectangulares, el patrón de progresión en Z que aplicamos siguiendo el esquema de lectura narrativa no produce los resultados habituales en ausencia de una representación figurativa registrada en instantes sucesivos. Podemos observar una continuidad de ciertos trazos que se prolongan horizontalmente entre las viñetas de una

[20] García-Alén, B. «5», en *Perlas del infierno*. Vigo, Fosfatina Ediciones, 2014.

misma fila, pero esa continuidad espacial no se asemeja a la continuidad temporal prototípica que tiene lugar entre viñetas y no es narrativizable en los mismos términos.

Estas páginas habitan la frontera del medio y su condición podría resultar incierta al verse descontextualizadas. En esa situación, a la dificultad en su proceso de narrativización —debida a la ineficacia de la aplicación de los esquemas asociados a la lectura de historietas convencionales—, el observador podría sumar otra adicional para identificarlas como páginas de cómic.

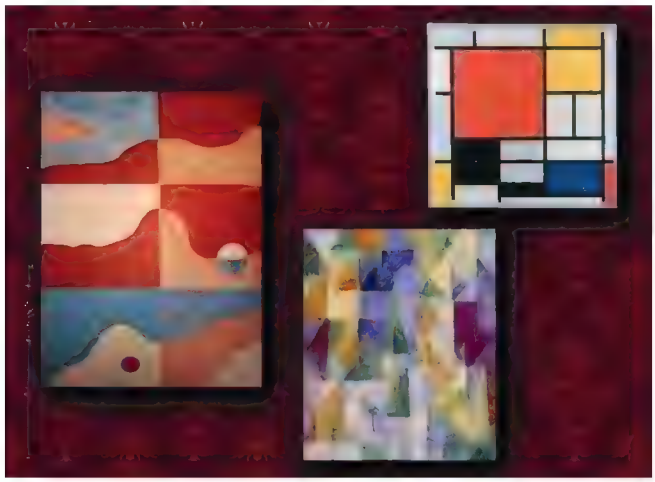


FIG. 6. Pared de una galería de arte imaginaria en la que una página de Alén comparte espacio con *Windows Open Simultaneously (First Part, Third Motif)* (Robert Delaunay, 1912) y *Composición en rojo, amarillo, azul y negro* (Piet Mondrian, 1921).

No debemos sin embargo entender esta ambigüedad —recordemos: salvable siempre por el contexto— como algo negativo, como una intromisión ajena que deteriorara la pureza del medio. Todo lo contrario, el potencial del cómic para apropiarse de cualquier tipo de manifestación icónica, esa ilimitada porosidad de sus fronteras, es una de sus mayores virtudes y un rasgo a destacar como definitorio.

* * *

En contraste con la literatura, el cómic incorpora en su recepción la experiencia natural de observación propia del ser humano. El esquema cognitivo «*viewing*» se aplicaría de modo transparente cuando nuestra mirada recorre una página de cómic deteniéndose en cada una de sus viñetas y su manifestación prototípica supondría una mínima desviación de esa vivencia cotidiana. El estilo figurativo representaría entonces la forma más directa de naturalizar la dimensión icónica del cómic. Encontrar en sus viñetas una representación en perspectiva tridimensional de elementos reconocibles que evolucionen siguiendo un orden cronológico facilitaría al lector el proceso de narrativización. Teniendo esto en cuenta

podemos observar cómo, superando esa abstracción imposible de narrativizar, se pueden introducir en el cómic elementos que animen y favorezcan esa tarea.

Consideremos alguna página del cómic «La visión» que García-Alén publicó también en *Perlas del infierno*.[21] En esta historieta una figura indefinida afronta un viaje —difícil de justificar desde una perspectiva teleológica— por un espacio tridimensional en el que reconocemos puertas, escaleras y la sugerencia de cierto espíritu *flaneur,* de cierta curiosidad, que dota a esa forma de rasgos proto-antropomórficos. Aplicando los esquemas cognitivos correspondientes al nivel I del modelo de Fludernik reconocemos ciertos gestos familiares en la figura cuando se asoma temerosa a una esquina antes de atreverse a franquearla o persigue jugueteando —como un niño o una mascota— a otra figura circular también dotada de vitalidad, o baja escaleras pese a carecer de extremidades que se lo permitan, o se detiene a observar un agujero cambiante por el que se ha introducido el objeto de su persecución.

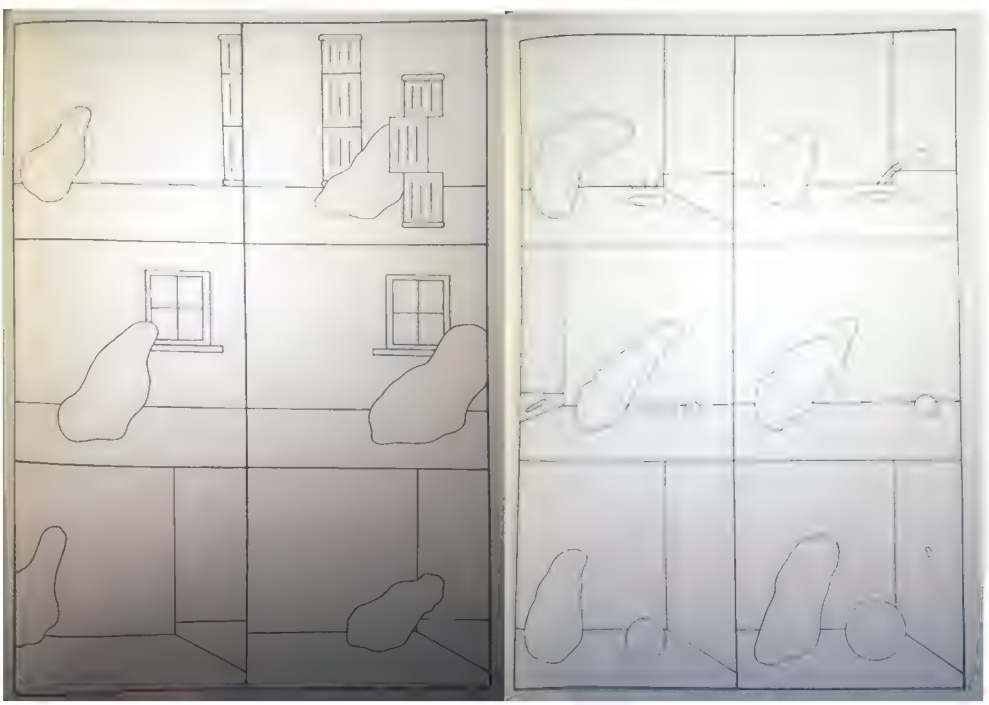


FIG. 7. Páginas de «La visión», en *Op. cit.*

En esta historieta, García-Alén recurre de nuevo a componer la página con una rejilla de seis viñetas pero, en comparación con las que comentamos previamente, aquí la aplicación del esquema de lectura en Z sí ofrece un resultado satisfactorio. El reconocimiento de una espaciotemporalidad que transcurre sucesivamente entre viñetas, avanzando según el patrón lineal propio de nuestra experiencia humana, anima el proceso de narrativización. Aunque

[21] García-Alén, B. (2014). «La visión», en *Op. cit.*

todavía quede muy lejos de presentar una trama definida en la que se pueda atribuir a los personajes existentes una lógica actancial que guíe sus actos e instaure una relación causal entre los eventos en los que participen. Pero en esa inscripción dentro de un espacio y un tiempo reconocibles y en la identificación de una actitud cuasihumana se intuye y se empieza a generar lo narrativo, todavía a un nivel muy básico.

* * *

FIG. 8. Fotografía de Bárbara Hepworth con una de sus esculturas (arriba). Página de «Figuras en el paisaje», en *Nueva Mística de Vigo*. Vigo, Noche líquida, 2017 (abajo).

Es en otra de sus obras, la más extensa hasta la fecha, titulada *Nuevas Estructuras*,[22] donde quizá se aprecien mejor los rasgos más frecuentados por el estilo de Begoña García-Alén. Pero antes de centrar nuestra atención en ella, si dedicamos un momento a revisar unas viñetas de otro cómic distinto, «Figuras en el paisaje», publicado dentro de *Nueva mística de Vigo*,[23] puede ser posible apuntar un impulso recurrente en la poética de la autora.[24]

En este cómic García-Alén traza un retrato biográfico de la artista Barbara Hepworth y de su aproximación a la escultura, incidiendo en un aspecto que parece también reflejarse en su propia aproximación al cómic y que evoca involuntariamente el concepto de experiencialidad de Fludernik. García-Alén afirma que la intención de la escultora era lograr que su obra, más que observada, fuera experimentada. En los cómics de García-Alén vamos también a afrontar esa inmersión del lector en la obra tan alejada de la observación pasiva.

En *Nuevas estructuras* esa propiedad magnética de la obra que atrae al lector a un nivel más profundo que el de mero observador, invitándole a experimentarla, haciéndole copartícipe y responsable en su construcción, se manifiesta de manera recurrente y de diversos modos.

Si observamos la forma en que García-Alén emplea los cartuchos de texto —tradicionalmente reservados a la dimensión diegética— en los diferentes capítulos en los que se divide el cómic podemos apreciar esa cualidad inmersiva a la que nos referíamos. A este respecto las observaciones que vamos a elaborar a continuación responden a un intento de ampliar el siguiente comentario que Breixo Harguindey dedica a la voz de los personajes en esta obra:

> A falta de referencia visible, estos se expresan mediante cartuchos y no globos, una sola voz por capítulo que corresponde o bien al propietario de la vivienda dirigiéndose a los técnicos como *vosotros* o *ellos*, o bien a algún técnico refiriendo su propia experiencia en primera persona, *nosotros* y *yo*, o —en el interludio poético del sueño— a la propia narradora que reflexiona sobre **el «hombre»**. Estos juegos deícticos que señalan a personas y lugares interpelan directamente al lector,

[22] García-Alén, B. *Nuevas estructuras*. Barcelona, Apa-Apa Cómics, 2017.

[23] García-Alén, B. y Navazas Fernández, J. «Figuras en el paisaje», en *Nueva Mística de Vigo*. Vigo, Noche líquida, 2017.

[24] Esta alusión no significa en ningún caso que estemos postulando una intención consciente por parte de la autora, sino reconociendo en la propia obra, en el texto de *Nuevas estructuras*, una serie de rasgos que apuntan en una determinada dirección. Desde una perspectiva crítica intentar delimitar la intención de un autor al crear su obra puede indirectamente señalar el camino que lleve a asumir como único sentido válido ese «querer decir» que en ocasiones se aleja radicalmente de la realidad que viven los receptores de esa obra. Asumir una perspectiva de este tipo podría resultar reduccionista al conllevar la sobrevaloración de una lectura —la certificada por el autor— sobre todas las demás, que se verían condenadas a asumir la categoría de erróneas. Desde nuestra concepción estética no existe una lectura que se deba a imponer sobre el resto ya que todas ellas —siempre que estén justificadas con argumentos — enriquecen y alargan la vida de una obra. Es importante señalar también la diferencia existente entre que un autor declare abiertamente sus intenciones —que como señalábamos pueden no encontrar correspondencia directa en la experiencia de la obra por parte de sus receptores— y que un crítico le atribuya alguna y pretenda validarla a posteriori, lo que resultaría un ejercicio de arrogancia bastante cuestionable. Nada más lejos de nuestra intención.

> alteran una y otra vez su posición subjetiva a través del lenguaje, subvierten así el empleo tópico de los pronombres al reservar la primera y segunda persona para el relato y la tercera para la poesía.[25]

Ese énfasis que Breixo Harguindey dedica a la ubicación múltiple del sujeto lector mediante el juego de perspectivas que desarrolla la autora se puede ampliar señalando que, independientemente del lugar al que se vea desplazado, ese movimiento obedece a una fuerza de atracción que lo empuja hacia el interior del cómic compartiendo la subjetividad y la capacidad de agencia de sus protagonistas. En ese juego los deícticos asumen un papel fundamental por sus peculiaridades enunciativas, por ser «un recurso puramente formal, vacío de cualquier referencia semántica, por medio del cual el sujeto de la enunciación se hace presente en el propio mensaje».[26] Su empleo no remite a un existente en el mundo exterior al lenguaje, carecen de un anclaje referencial, constituidos exclusivamente de materia lingüística adquieren sentido solo en el momento de ser pronunciados: solo al decir «yo» lo lleno con mi persona y se convierte en aquel que dice «yo». Y esa condición descarnada aflora en la obra de García-Alén para abrir pasadizos por los que involuntariamente el lector se adentre.

En el primer segmento del cómic, titulado «La casa», la autora reserva el uso del cartucho de texto a la voz del participante en un monólogo —que en ocasiones se asemeja a un diálogo truncado—; lo restringe a las palabras de bienvenida del anfitrión que recibe a un grupo de constructores que van a reformar su casa. Esa voz se dirige a un «vosotros», a una pluralidad de receptores que no se manifiestan nunca explícitamente, que carecen de representación. Se genera así una indeterminación comunicativa, un espacio vacío en el que caben múltiples receptores a la apelación de ese anfitrión y, entre ellos, el propio lector del cómic. El empleo del tiempo presente, propio de la dimensión mimética, en ese discurso del dueño de la casa fuerza su simultaneidad con el tiempo de lectura y aparenta una interpelación directa al lector, de manera que se fomenta así su ingreso en el grupo de personajes constructores. García-Alén desplaza aquí el monólogo del personaje desde el espacio mimético al diegético, porque el uso que da a la imagen de la viñeta —que comentaremos más adelante— no permite el anclaje indexical de los bocadillos tradicionales. Al no disponer de una representación corporal sobre la que sostenerse: el personaje ausente solo puede hablar de un modo impersonal, desde el cartucho. Y en esa omisión tan infrecuente, y que además resulta plural —recordemos: «vosotros»—, el lector se puede proyectar con una facilidad que no encontraría en circunstancias normales. Podríamos incluso aventurar que, en lugar de proyectarse, se ve absorbido en ese vacío que deja la representación figurativa del personaje.

En el segundo episodio, titulado «El proyecto», es esa voz —previamente muda— de los constructores quien toma la palabra y se hace responsable de un discurso diegético tradicional desplegado también sobre los cartuchos de texto. De nuevo en plural —aunque según avance el relato se reducirá a un solo «yo»—, empleando como persona un «nosotros» en el

[25] Harguindey, B. «Nuevas Estructuras», en *13 Millones de Naves*. Disponible en https://www.13millones-denaves.com/nuevas-estructuras/ (última consulta 01/11/18).

[26] Garrido Domínguez, A. *El texto narrativo*. Madrid, Editorial Síntesis, 1996, p. 150.

que involuntariamente el lector se incluye, al pronunciarlo durante su lectura. En este capítulo se revive ese primer encuentro con el anfitrión de la casa al que asistíamos previamente desde la perspectiva de los recién llegados y es muy interesante observar cómo representa García-Alén ese momento en la única página donde aparece un bocadillo de texto totalmente vacío en boca del personaje al que se daba voz en el primer segmento.

Esa cesión del aspecto diegético del cómic a voces que lo relatan desde el interior del mundo ficcional se rompe temporalmente en el tercer bloque para ceder el papel de narrador a una voz ajena a él. Pese a titularse «El sueño» en las páginas que componen este episodio, al contrario que en el resto, no se integra ninguna subjetividad perceptible. En ese discurso impersonal se propone una reflexión de carácter general sobre el trabajo del hombre que sirve de contrapunto a las otras tres voces que vertebran el relato desde diferentes perspectivas.

POR AQUÍ, POR FAVOR.
TENEMOS QUE SUBIR ESTAS ESCALERAS.
ESTA ES LA ENTRADA PRINCIPAL
ES UNA CASA ANTIGUA.
PERO BIEN CONSERVADA.
LOS ALREDEDORES SON MUY AGRADABLES Y TRANQUILOS.
ESTAN EN EL COBERTIZO

FIG. 9. Páginas del capítulo "La casa" de *Nuevas estructuras* donde se entabla un diálogo unidireccional del anfitrión que recibe al grupo de constructores a su llegada.

En el cuarto y último segmento, «La construcción», es el anfitrión de la casa quien asume el papel de narrador, proyectando su voz desde el espacio diegético del cartucho de texto —al contrario de lo que sucedía en el primero, donde esa misma voz sostenía un monólogo desde la dimensión mimética—. En esta ocasión se crea de nuevo un espacio para el lector que

invita a su identificación con los constructores. Su llegada a la casa coincide con el comienzo de la lectura, el proceso de edificación transcurre en paralelo a su avance y la finalización del proyecto y marcha de los técnicos tienen lugar en la última página del cómic, en el mismo momento en el que el lector concluye la obra y también la deja atrás.

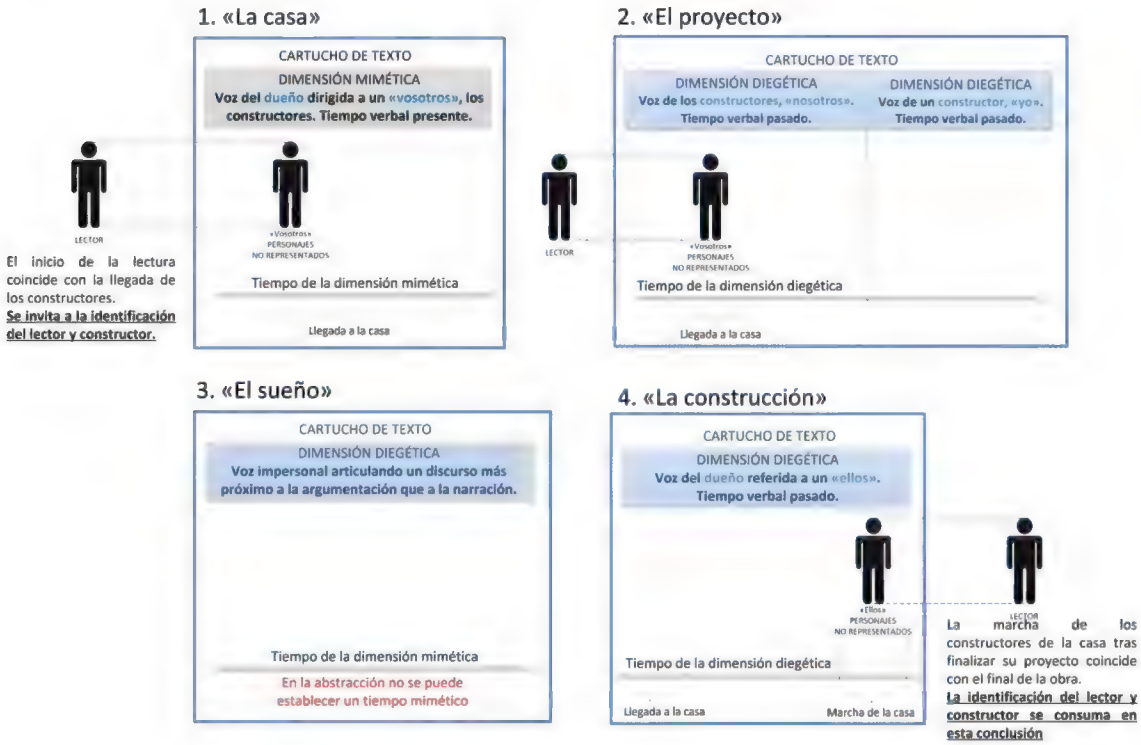

1. «La casa»
CARTUCHO DE TEXTO
DIMENSIÓN MIMÉTICA
Voz del dueño dirigida a un «vosotros», los constructores. Tiempo verbal presente.
LECTOR
«Vosotros»
PERSONAJES
NO REPRESENTADOS
El inicio de la lectura coincide con la llegada de los constructores.
Se invita a la identificación del lector y constructor.
Tiempo de la dimensión mimética
Llegada a la casa
2. «El proyecto»
CARTUCHO DE TEXTO
DIMENSIÓN DIEGÉTICA
Voz de los constructores, «nosotros». Tiempo verbal pasado.
DIMENSIÓN DIEGÉTICA
Voz de un constructor, «yo». Tiempo verbal pasado.
LECTOR
«Vosotros»
PERSONAJES
NO REPRESENTADOS
Tiempo de la dimensión diegética
Llegada a la casa
3. «El sueño»
CARTUCHO DE TEXTO
DIMENSIÓN DIEGÉTICA
Voz impersonal articulando un discurso más próximo a la argumentación que a la narración.
Tiempo de la dimensión mimética
En la abstracción no se puede establecer un tiempo mimético
4. «La construcción»
CARTUCHO DE TEXTO
DIMENSIÓN DIEGÉTICA
Voz del dueño referida a un «ellos». Tiempo verbal pasado.
«Ellos»
PERSONAJES
NO REPRESENTADOS
LECTOR
La marcha de los constructores de la casa tras finalizar su proyecto coincide con el final de la obra.
La identificación del lector y constructor se consuma en esta conclusión
Tiempo de la dimensión diegética
Llegada a la casa
Marcha de la casa

FIG. 10. Diferentes modos de incorporación del lector a la dimensión diegética de *Nuevas estructuras*. Elaboración propia.

El relato que se va construyendo de este modo no ofrece obstáculos insalvables para su narrativización. Aunque existe un alto grado de despersonalización en ellos —carecen de nombre propio, y en la dimensión mimética no se ven representados—, los personajes existen e interactúan entre sí de forma reconocible, habitando una trama lineal perfectamente asimilable a la división en tres actos convencional —llegada, construcción, marcha—. La adopción del multiperspectivismo, al contrario que en otros relatos donde se pone al servicio de una cosmovisión relativista, sirve aquí para reforzar su arquitectura: lo que el lector presencia en primera persona en el episodio inicial coincide con lo que cuentan los constructores y el anfitrión en el segundo y el cuarto. La trama, ya simple de por sí, ve apuntalada su sencillez con esa reiteración y es quizá esa minimalización de los elementos que sostienen la estructura narrativa lo que puede producir cierta extrañeza en el lector. Pero su presencia es palpable aunque no lo sea tanto su sentido —¿por qué remodelar la casa? ¿Cuál es la función de esa nueva estructura?— y no debe producirse confusión entre ambos. La pérdida del sentido no significa que la narrativa también haya resultado evacuada del texto.

Si prestamos ahora atención a la narratividad en la dimensión mimética de la obra descubriremos algunos de los aspectos más innovadores de la poética de Begoña García-Alén. Las imágenes de sus viñetas se distancian de forma notable de la figuración prototípica para limitarse a ofrecer en muchos casos representaciones de objetos o elementos aislados, sin fondos tridimensionales que sirvan para contextualizarlos. La prioridad de la representación general del espacio se cede a lo particular, adquiere peso una focalización subjetiva en lo concreto que evoca en el lector una experiencia perceptiva a un nivel de consciencia más profundo que el correspondiente al esquema cognitivo «*viewing*», asociado a nuestro modo habitual de mirar el mundo. En esa forma de presentar el plano mimético, la mirada del sujeto lector aparenta acceder directamente al nivel de la acción en el relato sin mediación alguna. Estamos acostumbrados a que en la viñeta se nos presente una perspectiva tridimensional que indefectiblemente asumirá un foco sobre el que se fuerce la ubicación del espectador y que jamás podrá coincidir con su posición en el mundo exterior durante su acto de lectura: el lector observa siempre a través de otro sujeto observador. En las viñetas de García-Alén no es posible detectar esa mediación y la mirada del lector parece penetrar hacia el interior de la viñeta directamente, sin filtro alguno, accediendo a una cualidad primaria de lo representado.

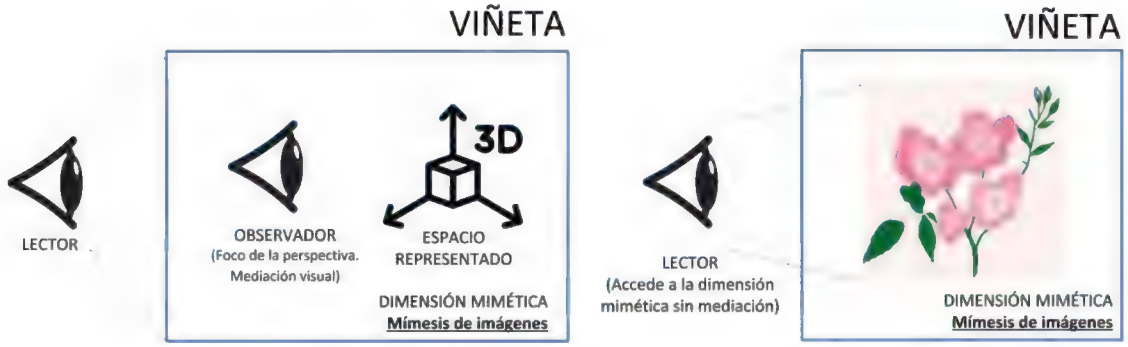


FIG. 11. Acceso mediado a la dimensión mimética figural y acceso directo en el caso de *Nuevas estructuras*. Elaboración propia.

En este tipo de representación el papel del patrón de lectura en Z, aunque sigue resultando posible de aplicar, pierde relevancia. La temporalidad sucesiva implícita en la página de cómic tradicional se diluye al percibir la realidad a impulsos aislados en las páginas de García-Alén y el orden en su recepción deja de ser algo pautado. Observar primero una u otra imagen no altera el sentido de la lectura y solo en ciertas ocasiones una secuencia de viñetas adquiere significado parcialmente, al aplicar el patrón de sucesividad convencional. Liberado de esa restricción, el lector ve orientado su devenir sobre la página por los cartuchos de texto, en los que el flujo narrativo diegético sí mantiene la linealidad que no conserva el mimético, y su ubicación puede marcar un camino a seguir. El abandono de esa guía rígida que supone el patrón en Z alienta de nuevo la transformación del lector en un constructor que comparte la cimentación de las nuevas estructuras que va erigiendo García-Alén.

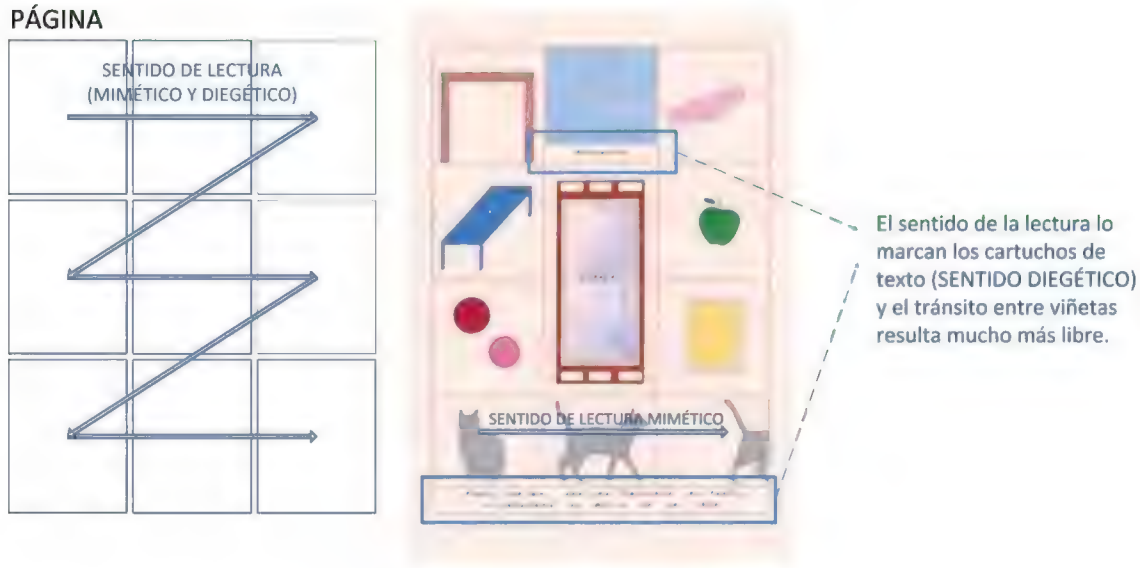

PÁGINA
SENTIDO DE LECTURA
(MIMÉTICO Y DIEGÉTICO)
El sentido de la lectura lo marcan los cartuchos de texto (SENTIDO DIEGÉTICO) y el tránsito entre viñetas resulta mucho más libre.
SENTIDO DE LECTURA MIMÉTICO

FIG. 12. Sentido de lectura a nivel mimético y diegético en una página de *Nuevas Estructuras*. Elaboración propia.

Al evitar construir un espacio referencial perfectamente definido que sirva de sustento a la dimensión mimética, las imágenes de las viñetas se ubican a mitad de camino de la abstracción. Por sí mismas resultarían difíciles de entender como relato, su narrativización requeriría un inestimable aporte del lector que probablemente se manifestaría insuficiente. Al contrario de lo que sucede habitualmente —cuando la dimensión mimética asume el peso del componente narrativo llegando a prescindir por completo del espacio diegético puramente verbal—, en el cómic de García-Alén el mundo ficcional se sustenta sobre la dimensión diegética —que aporta parcialmente esa estabilidad referencial de la que la imagen carece en este caso— y el juego habitual que establece la historieta entre voz y representación se ve sustituido por otro entre voz e impresión.

Es notable también la ausencia de personajes humanos que, unida a esa representación icónica centrada en el objeto, subraya la subjetividad de la dimensión mimética. Del mismo modo que sucedía con el empleo de los deícticos «nosotros» y «vosotros», esta despersonalización permite que la introducción del lector en el texto se produzca sin necesidad de proyectarse sobre un personaje concreto. No tiene lugar aquí un proceso de identificación, sino uno muy distinto de incorporación en el que el lector queda incluido dentro de esos sujetos plurales y su mirada atraviesa la página, accediendo directamente a ella.

Atendiendo a estas reflexiones podemos afirmar que *Nuevas estructuras*, aunque no responda fielmente a los esquemas cognitivos tradicionales que empleamos en la lectura de cómic, resulta narrativizable una vez superadas ciertas dificultades, principalmente a nivel mimético. En este caso, la articulación narrativa adquiere un mayor peso en la dimensión diegética del cómic, en ese relato multiperspectivista, que muestra una elevada coherencia

interna aunque no ofrezca un sentido claro. Ese vacío o la ausencia de una clausura definida que facilite el trabajo al lector —no es el caso de *Nuevas estructuras*, perfectamente clausurada— no deben confundirse con la ausencia de narratividad: podemos hablar de vanguardia, posnarratividad o infranarratividad, pero en ninguna de esas categorías estamos excluyendo la narrativa. Es precisamente en esos espacios vacíos, en las ambigüedades, en la pluralidad o indistinción subjetiva donde el lector se ve atrapado y debe realizar un esfuerzo personal para salir con éxito del texto. La función del detective —del observador que analiza pistas y saca conclusiones desde la seguridad de la distancia, desde el exterior ajeno al crimen— que, de forma indirecta, le asignaba el modelo estructuralista, se ve sustituida aquí por una incorporación directa a la experiencia de la historieta en la que el lector muta en personaje y coautor; no ya en detective, sino simultáneamente en asesino y víctima. Se convierte en un constructor que llega al cómic —a la casa de otro, de ese autor que actúa siempre como anfitrión y en cuyo ofrecimiento coinciden el hogar y la obra— para añadir la estructura que le falta —una nueva ala de la casa, un sentido textual, una experiencia— y que la abandona satisfecho, tras haber realizado ese esfuerzo, habiendo cumplido con su parte del trabajo, cuando pasa la última página.

El papel de los teóricos, como el de los lectores, experimenta en paralelo esa transformación y desde la narratología también resulta necesario ampliar la edificación que levantó el estructuralismo para añadir anexos donde puedan habitar nuevos y bienvenidos inquilinos. Siguiendo la estela de las propuestas de esos artistas que se aventuran a explorar nuevos territorios, las aportaciones de nuevas perspectivas teóricas, como las que pueden ofrecer las corrientes narratológicas postclásicas, deberían encontrar un hospitalario acomodo en esas nuevas estructuras.

Bibliografía

Alber. j y Fludernik. M. «Introduction», en *Postclassical Narratology. Approaches and Analyses*. Columbus, The Ohio State University Press, 1999.

Fludernik, M. *Towards a Natural Narratology*. London, Routledge, 1996.

García-Alén, B. *Nuevas estructuras*. Barcelona, Apa-Apa Comics, 2017.

—*Perlas del infierno*. Vigo, Fosfatina Ediciones, 2014.

García-Alén, B. y Navazas Fernández, J. *Nueva Mística de Vigo*. Vigo, Noche líquida, 2017.

Garrido Domínguez, A. *El texto narrativo*. Madrid, Editorial Síntesis, 1996.

Groensteen, T. *Comics and Narration*. Jackson, University Press of Mississippi, 2011 [2013].

Gubern, R. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1972.

Harguindey, B. «Nuevas Estructuras», en *13 Millones de Naves*. Disponible en https://www.13millonesdenaves.com/nuevas-estructuras/ (última consulta 01/11/18).

Herman, D. «Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology», en *PMLA*, vol. 112, n.º 5 (octubre 1997), pp. 1046-1059.

Jiménez Varea, J. *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid, Editorial Fragua, 2016.

Muñoz Fernández, H. «Notas sobre el cómic más allá de la narración» (mayo 2017). Disponible en https://es.paperblog.com/notas-sobre-el-comic-mas-alla-de-la-narracion-4364575/ (última consulta 22/11/18).

Vilches, G. «La vanguardia y su crítica», en *Revista Kamandi* (7 de diciembre de 2016). Disponible en http://www.revistakamandi.com/2016/12/07/la-vanguardia-y-su-critica/ (Última consulta 15/10/18).

CuCoEnsayo

Gaines vs. Wertham. La campaña anticómic en las sátiras de EC Comics

Gaines vs. Wertham. Anticomic Campaing in EC Comics Satires

Ignacio Fernández Sarasola
Universidad de Oviedo

Ignacio Fernández Sarasola es doctor en Derecho y Profesor Titular de Derecho Constitucional en la Universidad de Oviedo. Es Director del Seminario de Historia Constitucional Martínez Marina, Investigador Titular del Instituto Feijoo de Estudios del Siglo XVIII, Académico de Número de la Real Academia Asturiana de Jurisprudencia (Medalla XXXIV) y Director de la revista *Historia Constitucional* y de la biblioteca virtual Francisco Martínez Marina. Ha ampliado estudios en las Universidades de Nueva York, Londres, Florencia, Macerata y Lisboa. Especializado en historia constitucional, es autor de casi doscientos trabajos publicados en editoriales y revistas de catorce países distintos de Europa, Iberoamérica, Norteamérica y Oceanía. Algunos de sus escritos han sido traducidos al inglés, francés y portugués. Ha impartido y participado en la organización de más de medio centenar de conferencias, de exposiciones a nivel nacional, y pertenece al consejo asesor de diversas revistas científicas y editoriales especializadas en Derecho e Historia, así como de la revista *Tebeosfera*.

Sobre el cómic ha publicado diversos artículos en revistas como *Tebeosfera, Derechos y Libertades*, *Cedille*, *Revista Hispánica Internacional de Análisis Literario y Cultural* (Universidad de Adelaida), *Belphégor*, *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, *Historietas*, *International Journal of Iberian Studies,* así como en el *International Journal of Comic Art,* donde ha publicado dos trabajos y tiene uno tercero en prensa. Es autor además dos monografías sobre ese mismo tema (*Los Superhéroes y el Derecho*, Tirant lo Blanch, 2018; *La Legislación sobre historieta en España. Desde sus orígenes hasta la actualidad*, Tebosfera, 2014 y 2017) y tiene actualmente en prensa un tercer libro sobre la campaña anticómic desde una perspectiva comparada (Asociación Cultural Tebeosfera, 2019).

Fecha de recepción: 26 de febrero de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 10 de mayo de 2019

Resumen

EC (Entertainment Comics) fue una de las editoriales más criticadas durante la campaña anticómic que se extendió por Estados Unidos entre 1940 y 1955. Sus comics de horror y satíricos fueron cuestionados duramente a lo largo de toda esa campaña. Pero el editor de EC, Bill Gaines, reaccionó contra tales ataques usando para ello tanto las sesiones senatoriales en las que se debatió sobre la conexión entre cómics y delincuencia (en las que decidió comparecer para hablar a favor de la industria del cómic), como a través de sus publicaciones satíricas, en las que ridiculizó los argumentos de la campaña.

Palabras clave: Campaña anticómic, Comics Code Authority, Entertaniment Comics, Gaines, Wertham

Abstract

EC (Entertainment Comics) was one of the main criticized publishers during the anti-comic campaign which swept United States between 1940 and 1955. Its horror and satiric comic books were harshly called into question during the whole crusade. But EC's chief editor, Bill Gaines, reacted against such attacks using both the Senate hearings where connection between comic-books and juvenile delinquency was discussed (hearings where he decided to appear for being heard in favour of comic book industry), and his own satiric publications, where he ridiculed the anti-comic campaign's arguments.

Keywords: anti-comic campaign, Comics Code Authority, Entertainment Comics, Gaines, Wertham

Cita bibliográfica

Fernández Sarasola, I. « Gaines vs. Wertham. La campaña anticómic en las sátiras de EC Comics», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 52-70.

Introducción

En su hilarante autobiografía, el periodista Bill Bryson recuerda cómo su infancia en la plácida Des Moines (Ohio) había transcurrido con la única emoción que proporcionaba la lectura de cómics.[1] Tan edificantes lecturas tenían lugar casi siempre en Dahl's, el supermercado del barrio, en el que su propietario había adecentado un espacio «decorado como un cercado para el ganado», al que había bautizado como «El corral de los niños». Un lugar repleto de tebeos que los niños podían devorar a gusto mientras sus madres se ocupaban de aprovisionar las despensas familiares. Pero, sin previo aviso, los cómics empezaron a escasear hasta desaparecer de los anaqueles de aquel paraíso infantil. La causante de tan repentina anemia de tebeos no era sino la campaña anticómic que se extendió por estados y ciudades estadounidenses desde los años cuarenta hasta mediados de los cincuenta. Una campaña que había tenido su pistoletazo de salida con un artículo publicado en mayo de 1940 por el escritor y columnista Sterling North para el *Chicago Daily News*, pero que había alcanzado su punto álgido con la irrupción de un polémico psiquiatra, Fredric Wertham, cuyo nombre todavía hoy es el epítome de aquella cruzada que puso fin a la edad de oro del cómic estadounidense.

Aquella campaña se desarrolló en dos niveles distintos pero íntimamente comunicados. Por una parte, el social, abanderado por actores muy diversos cuyo coyuntural punto de confluencia fue el repudio hacia un nuevo medio de ocio que consideraban perturbador para la juventud norteamericana. Profesores, asociaciones de padres y madres, sacerdotes, bibliotecarios, literatos, prensa y asociaciones tan dispares como YMCA y la Asociación de Veteranos de la Segunda Guerra Mundial unieron temporalmente sus fuerzas para oponerse a los cómics. Por otra parte, la campaña se desarrolló en la esfera de las autoridades públicas: comenzó con la intervención de policías, fiscales y jueces (que justificaron su actividad con la legislación antiobscenidad presente en Estados Unidos desde finales del XIX), para extenderse rápidamente a las instancias políticas, primero locales, luego estatales y finalmente a nivel federal.

El grado de rechazo a los cómics no fue idéntico en todos los casos. Sin lugar a dudas, los más denostados fueron los publicados por el sello editorial EC, siglas de Entertainment Comics, una empresa hoy mítica, que se había especializado en historias de terror, escabrosas y satíricas. Pero la relación entre la campaña y EC desplegó una doble dirección porque,

[1] Bryson, B. *Aventuras y desventuras del Chico Centella. Mi infancia en la América de los cincuenta*. Barcelona, RBA, 2006, p. 130.

lejos de plegarse a los ataques, la empresa reaccionó contra ellos empleando casi siempre la sátira como arma arrojadiza. Esta es la historia de esa contienda bilateral —casi una lucha por la supervivencia entre la sociedad norteamericana— que provisionalmente ganó Wertham, pero que tuvo a EC como vencedor final… al menos en la historia del cómic, donde dejó una huella indeleble, mucho más profunda que la del psiquiatra.

Wertham vs. Gaines: el asedio a Entertainment Comics

EC fue concebida en 1945 por Maxwell Charles Gaines, un sujeto de carácter difícil, con una mentalidad provocativa y progresiva[2] que alardeaba de haber sido profesor de instituto hasta que la Gran Depresión le había obligado a buscarse un nuevo modo de vida para mantener a su mujer y a sus dos hijos. Fuese o no cierta esa primera profesión confesa de Gaines, las siglas EC significaban Educational Comics, y su vocación pedagógica se materializó en sus primeros cómics, de temáticas histórica y bíblica.

La línea educativa lanzada por Max Gaines resultó un estrepitoso fracaso. Pero lo peor estaba por llegar. En 1947, mientras Maxwell navegaba con un amigo en Lake Placid, un fueraborda descontrolado impactó con su embarcación, provocándole una muerte instantánea. Su hijo, William, se encontró de pronto al frente de una empresa a la deriva, con una deuda que ascendía a cien mil dólares. Durante las primeras semanas de su nueva vida Bill se limitó a vegetar en la oficina recién heredada, esperando hastiado el momento de poner fin a aquella agonía empresarial. Pero poco a poco empezó a tomarle el gusto a aquel negocio. Neófito en tales menesteres, su primer impulso para reflotar la empresa consistió en desprenderse de la línea educativa y cambiar el nombre de la empresa, de Educational Comics a Entertainment Comics. En lugar de la línea pedagógica, apostó por imitar los géneros de otras editoriales que por esas mismas fechas estaban experimentando buenas ventas: romance, crimen y wéstern. Tampoco descuidó el género de adolescentes, de forma que ideó un personaje femenino, rebosante de sensualidad, en la línea de Torchy, Suzie, y Sunny: «Going Steady with Peggy», como se habría llamado, no llegaría sin embargo a ver la luz por problemas legales con Fox.[3]

Dos de los artistas de EC se disputan el mérito de convencer a Gaines para que abandonase esa orientación editorial: Al Feldstein, quien aseguraba haberle persuadido para adoptar una política más innovadora,[4] y Sheldon Moldoff, quien le propuso enfocar las publicaciones hacia el género de terror.[5] A pesar de que Bill Gaines no atendió en un primer momento estas

[2] Jones, G. *Men of Tomorrow. Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Book*. London, William Heinemann, 2005, p. 99. Klyle, R. «The Education of Victor Fox», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 101 (2011), p. 23.

[3] Bernewitz, F. y Geissman, G. *Tales of Terror! The EC Companion*. Lake City, Fantagraphics Books, 2000, p. 76.

[4] Gilbert, M. T. «Comic Crypt: My World: The Al Feldstein Interview - Part I», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 37 (2004), p. 36.

[5] Moldoff, S. «A Moon… a Bat… a Hawk», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 4 (2000), pp. 11-12.

recomendaciones, pronto reconsideró su postura. El giro copernicano que imprimió entonces a EC sería conocido como *New Trend*, y su clave se hallaba en el género de terror propuesto por Moldoff. De este modo vieron la luz en 1950 *The Crypt of Terror*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*. Yendo más lejos, Gaines acometió una sabia combinación: en el mismo 1950 en que eclosionaba la *New Trend*, mezcló los géneros criminal y de horror a través de la escabrosa serie *Crime SuspenStories*, luego sustituida por la no menos impactante *Shock SuspenStories*.

Las historias que ofrecía EC resultaban verdaderamente sorprendentes ya desde su misma portada: cabezas cercenadas, extremidades amputadas, muertos vivientes arrastrando a personas hacia sus tumbas, personas enterradas vivas, linchamientos, ejecuciones (incluido un primer plano de un disparo en la sien) y hachas, sobre todo muchas hachas… todo ello dibujado de forma espectacular por artistas de la talla de Jack Davis, Johnny Craig, Albert B. Feldstein, Graham Ingels, Wally Wood, Jack Kramen o George Evans. Los propios autores confesarían que tales cómics no estaban destinados a niños pequeños, sino a chicos de al menos catorce años, aunque nada impedía que muchachos que no alcanzaban esa edad accedieran a ellos. Pero no se trataba solo de representar truculencias; los impactantes guiones de EC no consideraban sagrados valor o institución alguna. Hipocresía, xenofobia, violencia doméstica, familias desestructuradas, materialismo… el sueño americano convertido en una horrible pesadilla.

Con estos antecedentes no es de extrañar que EC se convirtiera en uno de los objetivos de la campaña anticómic. El principal paladín de esta cruzada, Fredric Wertham, no mencionó expresamente las publicaciones de EC en sus primeros artículos, pero sí lo hizo en la obra que le daría más publicidad: *Seduction of the Innocent*. Conviene anticipar que en la primera edición del libro se imprimieron algunos ejemplares que contenían una referencia a las editoriales citadas en el texto, y entre las que figuraba Educational Comics, a pesar de que por aquel entonces, como hemos dicho, EC se había convertido en Entertainment Comics. En todo caso, ante la amenaza a la editorial del libro (Rinehart and Company) de difamación por parte de las empresas mencionadas, esa apostilla acabó siendo suprimida.[6]

En *Seduction of the Innocent* Wertham citaba dos cómics publicados antes del *New Trend* (*Weird Fantasy* y *Weird Science*) y otros dos de ese giro editorial (*Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories*), poniendo varios ejemplos de ellos. En tres de los casos se incluían también imágenes: un primer plano de la cabeza de un ahorcado (*Crime SuspenStories* n.º 20), un escabroso partido de béisbol jugado con las vísceras y miembros de una persona (*Haunt of Fear* n.º 19) y unas imágenes de ciencia-ficción en las que una mujer (extraterrestre, se descubre al final) asesinaba a su marido al descubrir que es un ser humano (*Weird Science* n.º 19).[7] Los restantes cómics fueron cuestionados en el texto por circunstancias diversas, todas ellas

[6] Bernard, W. «Warren Bernard's Citations and Fredric Wertham Documents», en *The Comics Journal* (February 6, 2013).

[7] Wertham, F. *Seduction of the Innocent. The influence of comic books on today's youth*. New York, Rinehart and Company, 1954, pp. 43, 144, 235, 378, 388; ilustraciones en pp. 1, 22, 23, 24. Wertham no citaba las fuentes en su obra. La identificación de los cómics la ha llevado a cabo Stephen O'Day en su extraordinaria web *The Web's Original Seduction of the Innocent*, disponible en http://www.lostsoti.org/

incardinadas dentro del discurso principal de *Seduction of the Innocent*, a saber, criticar tanto la forma como el fondo de los cómics imputándoles toda suerte de defectos. Así, los errores ortográficos (*Weird Fantasy* n.º 16), el horror, en una historia en la que el protagonista era enterrado vivo bajo cemento (*Haunt of Fear* n.º 17), la trivialización de los homicidios utilizando «expertos» para comparar las historias de los cómics con los cuentos clásicos (*Crime SuspenStories* n.º 19) o el descrédito hacia las autoridades, en una historia en la que el asesino de una mujer resulta finalmente ser su esposo, un agente de la ley (*Shock SuspenStories* n.º 4).

El desprecio de Wertham hacia cuanto publicaba EC no se limitó a las referencias incluidas en *Seduction of the Innocent*, sino que se trasladó al seno de las sesiones que se celebraron en abril y junio de 1954 en el subcomité del Senado para analizar la relación entre los cómics y la delincuencia juvenil. Su instigador fue Estes Kefauver, un senador de Tennessee quien, en 1951, había presidido otro comité senatorial para investigar el crimen organizado, y en el que había tenido conocimiento de la presunta conexión entre la lectura de cómics y la delincuencia juvenil. El subcomité del Senado llamó a declarar a Wertham que, a esas alturas, ya era considerado como el principal referente en el tema allí debatido.[8] El psiquiatra volvió a insistir en los argumentos esgrimidos en su libro, pero mencionando además de forma expresa una historia publicada por EC, titulada «The Whipping» (*Shock SuspenStories*, n.º 14). En la narración una joven se enamoraba de un hispano recientemente mudado a su barrio, en una típica localidad rural norteamericana. El padre de la chica, que desde un primer momento había dejado patente su desprecio hacia sus nuevos vecinos, decidía tomar represalias cuando se enteraba de que su hija estaba saliendo con el joven foráneo. Tras golpearla, en una explícita escena de violencia, decidía difundir entre sus amigos la calumnia de que el joven había intentado abusar de su hija, al punto de convencerlos para darle una lección, disfrazados con la característica indumentaria del Ku-Klux Klan. Tras irrumpir una noche en la casa del joven, los agresores lo introducían en un saco y, así retenido, el padre de la chica lo golpeaba hasta causarle la muerte, solo para darse cuenta, en las dos viñetas finales, de que en realidad quien yacía dentro del saco era su propia hija, con la que el chico hispano se había casado en secreto y a la que, por error, habían secuestrado los agresores. Aparte de cuestionar la violencia que exudaba el cómic, Wertham criticaba el lenguaje xenófobo que se empelaba para referirse a los hispanos (*spicks* y *greasy mexican*). «Hitler era un novato comparado con la industria del cómic [...]» —concluiría Wertham—; «esta enseña [a los niños] odio racial a la edad de cuatro años, antes incluso de que sepan leer».[9] La historia también levantaría ampollas porque la institución familiar resultaba depauperada ante la representación tan nefasta del *pater familias*.[10]

El polémico psiquiatra también mencionó otra escabrosa historia de la que, según vimos, había extractado imágenes para *Seduction of the Innocent*. Se trataba de *Foul Play* (*The Haunt*

[8] *Hearings Before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the Committee on the Judiciary. United States. Eighty-Third Congress. Second Session pursuant to S. 190* (April 21, 22, and June 4, 1954), Washington, Government Printing Office, 1954, pp. 79-97.

[9] *Ibid.*, p. 95.

[10] Nyberg, A. K. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson, University Press of Mississippi, 1998, p. 63.

of Fear n.º 19), en la que un equipo de béisbol jugaba durante la noche con el cuerpo descuartizado de un rival: sus intestinos marcaban las líneas de campo, sus vísceras hacían lo propio con las bases, mientras que la pelota era la cabeza del finado, el bate una de sus piernas y el receptor tenía, a modo de peto, su torso.

Wertham no fue el único que trajo a colación historias de EC durante las sesiones senatorias. También Richard Clendenen, responsable del *Special Delinquency Project* en el *Children's Bureau*, mencionó otra historia, «The Orphan» (*Shock SuspenStories*, n.º 14) en la que se entreveraban ingredientes también presentes en «The Whipping»: violencia y mala imagen de la familia.[11] La historia en cuestión narraba la vida de una niña que sufría las palizas de su padre alcohólico y el desinterés de su madre, quien tenía un amante. Dispuesta a deshacerse de sus progenitores y así lograr que su custodia quedase en manos de su tía —única que se interesaba por ella— urdía un plan: tras disparar a su propio padre a través de la ventana de su habitación, depositaba el arma junto a su madre, que había perdido el conocimiento tras oír la detonación. La policía, entonces, acusaba a la mujer y a su amante de perpetrar el homicidio, por lo que acababan finalmente ejecutados en la silla eléctrica. Lucy —que así se llamaba la protagonista— se convertía de víctima en verdugo, liquidaba su vida familiar impuesta y alcanzaba la felicidad pretendida junto con su tía.

En las sesiones tampoco se libraron las publicaciones satíricas de EC.[12] La primera que había visto la luz había sido la mítica *Mad* (1952) seguida poco después por *Panic* (1954). En el subcomité del Senado llegó a decirse de ellas que tenían un efecto más nocivo que los *crime comics* al estar plagadas de imágenes obscenas y de mal gusto. Entre las historias de *Panic* cuestionadas figuraron «Sex and Sadism» (*Panic* n.º 3), en el que se hacía burla de la policía, y «The Night Before Christmas» (*Panic* n.º 1), que los senadores interpretaron como una inadmisible ridiculización de Santa Claus, cuyo trineo aparecía además con un cartel («recién divorciado») que se consideraba denigrante hacia la institución matrimonial. Tales contenidos habían supuesto la prohibición de *Panic* en Massachusetts por paganismo. Una prohibición a la que Gaines había respondido con ironía: «*Panic* es todo un éxito. Ha sido prohibida en Boston» (*Panic* n.º 3).

Pero el punto culminante fue, sin lugar a dudas, la portada del número 22 de *Crime SuspenStories*, mostrada por el senador Estes Kefauver. Pero, para hablar de ella, primero conviene analizar la respuesta de Gaines a las acusaciones de las que su editorial estaba siendo objeto.

Bill Gaines vs. Wertham: la respuesta en el Senado

Los miembros del subcomité senatorial encargado de examinar la relación entre los cómics y la delincuencia juvenil acudieron a las sesiones llenos de prejuicios. Para ellos, las historietas eran claramente culpables, lo que se tradujo en un desigual trato a los comparecientes:

[11] *Hearings Before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the Committee on the Judiciary. United States. Op. cit.*, pp. 8-9.

[12] *Ibid.*, pp. 186, 205-206.

en tanto los testigos de la cruzada anticómic fueron inquiridos con extrema exquisitez, los pocos que acudieron a defender los cómics, como la psiquiatra Lauretta Bender, sufrieron un escrutinio mucho más severo. Pero sin dudas quien más lo padeció fue el propio Bill Gaines.

El propietario de EC decidió comparecer voluntariamente ante el subcomité, aunque su intervención acabaría por causar más perjuicio que beneficio a la causa de los cómics. En parte, su fracaso tuvo una justificación farmacológica: por aquellas fechas Gaines padecía problemas de peso y consumía unas píldoras que contenían dexedrina, componente que, una vez pasados los efectos, ocasiona fatiga y somnolencia. La comparecencia de Gaines sufrió un retraso y a medida que avanzaba su intervención, los efectos de la dexedrina empezaron a remitir, provocándole una incapacidad para responder con lucidez al interrogatorio.[13]

En realidad, la estrategia que Gaines había concebido para triunfar en el subcomité estaba prácticamente condenada al fracaso. Desde un principio se basó en la idea de que los editores no eran quienes generaban la demanda, sino que simplemente la satisfacían. Si existía interés en temas escabrosos se trataba de una pura preferencia social. Pero más equivocado fue argumentar que los niños, como cualquier ciudadano estadounidense, tenían derecho a escoger sus lecturas. Algo, obviamente, inexacto, ya que corresponde a los adultos supervisar si los contenidos son adecuados para la edad del joven lector. En este sentido, para Gaines el control de las lecturas por parte de las autoridades constituía una intromisión ilegítima en las selecciones del menor, y otro tanto sucedía con las autolimitaciones que la industria del cómic ya había intentado a través del código de contenidos establecido en 1948 por la Association of Comics Magazine Publishers.

El peregrino argumento de Gaines estaba llamado a volverse en su contra, y más aún en su lamentable estado físico. El implacable Estes Kefauver le mostró la ya mencionada portada del número 22 de *Crime SuspenStories* en el que se veía a un hombre sujetando en una mano un hacha ensangrentada y en la otra la cabeza mutilada de una mujer, cuyo cuerpo yacía en el suelo.

> KEFAUVER: ¿Considera que esto es de buen gusto?
>
> GAINES: Sí, señor, así lo creo. Para una portada de un *horror comic*. Una portada de mal gusto, por ejemplo, podría ser aquella en la que la cabeza se mostrase más arriba, de modo que pudiera verse el cuello goteando sangre y que el cuerpo apareciese un poco desplazado al punto de que se viera el cuello cortado sangrando.[14]

[13] Jacobs, F. *The Mad World of William M. Gaines*. New York, Bantham, 1973, pp. 85-88.

[14] *Hearings Before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the Committee on the Judiciary. United States. Op. cit.*, p. 103. Gaines comentaría que precisamente esa descripción se correspondía a la versión original de la portada elaborada por Johnny Craig, y que había sido finalmente reemplazada por iniciativa del propio Gaines. Gaines, W. M. «Censorship in Comics», en *The Comics Journal*, n.º 77 (1982), p. 95.

La respuesta ocasionó un estallido de carcajadas, y Bill Gaines abandonó el estrado en un estado de total confusión, solo para encerrarse en su domicilio durante varios días, con un terrible dolor de estómago posiblemente más psicosomático que real. Su comparecencia fue relatada una y otra vez por la prensa que casi sin excepción repetía el mismo titular, «una cuestión de gustos»,[15] y adjetivaba la respuesta de Gaines como de ridícula.[16]

Existe un consenso generalizado en considerar que, si bien Fredric Wertham espoleó la campaña anticómic, fue esta intervención de Gaines en el subcomité la que le dio la estocada definitiva a la *golden age* de los cómics estadounidenses. El poco crédito que empezaban a tener entre los padres y las autoridades abocó a que la industria editorial viese como única salida el autocontrol: o eso, o ver cómo se extendían a nivel federal las medidas legales que ya se habían adoptado en medio centenar de localidades estadounidenses. La autorregulación vigente en ese momento —el código aprobado en 1948— no ofrecía ninguna credibilidad a los críticos, ya que de hecho nunca había estado operativo y ni siquiera lo habían suscrito muchas de las principales editoriales. Así pues, había que convencer al público de que esta vez los editores se lo tomarían en serio.

Coherente con lo que había sostenido en el subcomité, Gaines rechazó la solución autorreguladora. Alarmado por el rumbo que había adoptado la situación para los cómics tras las sesiones —y del que tenía su parte de responsabilidad con su desastrosa comparecencia—, propuso a otros editores contratar a dos expertos psiquiatras, Sheldon y Eleanor Glueck, para que hiciesen un estudio sobre el impacto de los cómics en la delincuencia. Esta idea tendría la ventaja de mostrar que Wertham no representaba el común sentir de toda la comunidad de psiquiatras.[17] Sin embargo, Gaines no halló la respuesta que esperaba por parte de sus colegas, más dispuestos a adoptar medidas inmediatas, que pasaban por la formación del que se conocería como *Comics Code Authority*.

La falta de empatía hacia la propuesta de Gaines respondía en buena medida al hecho de que el resto de editoriales culpaban a EC de la situación y eran partidarios de eliminar el género de terror, pues consideraban que, cercenando el miembro gangrenado, las aguas volverían a su cauce. Con este objetivo a la vista, el 17 de agosto de 1954 varios editores e impresores se reunieron en el Hotel Biltmore, de New York, para decidir los siguientes movimientos. Al frente se hallaban John Goldwater (Archie Comics), Elliott Caplin (Toby Press) y Monroe Froehlich (Magazine Management Company). En la primera reunión comparecieron nueve interesados, catorce en la segunda y, en la tercera, treinta y ocho.

---

[15] Entre las docenas de referencias: Ferris, J. «Lurid Comic Books Attacked In Senate Committee Hear ing», en *Albuquerque Tribune* (22 de abril de 1954), p. 10; Colegrove, A. M. «Senate Probers Get Flood of Protests Against Crime, Sex in Comic Books», en *Albuquerque Tribune* (17 de mayo de 1954), p. 22.

[16] «A Question of Taste», en *Corsicana Daily Sun* (10 de mayo de 1954), p. 8; «Good Taste In Horrors», en *Daily Journal Gazette* (29 de abril de 1954), p. 4.

[17] Y en realidad así era. Tal y como he mostrado en otra ocasión, la comunidad de psiquiatras estaba muy dividida sobre las teorías de Wertham. Fernández Sarasola, I., «"Veneno para la mente". La participación de los especialistas en salud mental en la campaña anti-cómic estadounidense (1940-1960)», en *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, vol. 36, n.º 129 (2016), pp. 63-78.

El 7 de septiembre de 1954 quedaría formalmente constituida la *Comics Magazine Association of America* (*CMAA*), que comprendía a treinta y seis editores y diecinueve empresas dedicadas a la impresión y distribución.[18] Todos los grandes editores se incorporaron a la nueva organización, con tres notables excepciones: Dell, Gilberton y EC. Los motivos eran antagónicos. Dell y Gilberton consideraban que sus productos eran inocuos y que por tanto no necesitaban parapetarse en una asociación surgida para redefinir unos productos —sustancialmente *crime comics* y *horror comics*— con los que ellos no tenían nada que ver. Dell se dedicaba a historietas infantiles y seguía fiel a su política de no contaminarse con otras editoriales, en tanto que Gilberton estaba especializada en trasladar a los cómics obras literarias a través de la colección *Classics Illustrated*, por lo que su presidente, Albert Lewis Kanter, descartaba que los ataques resultasen tan significativos como para escudarse en la CMAA. Por supuesto, EC tenía otros motivos bien distintos para desvincularse de la organización.

Ese mismo año, la asociación daría a conocer su nuevo producto: el *Comics Code Authority*, basado en el *Hays Code* de la industria cinematográfica, y que reemplazaría al fallido código de 1948. Al frente de la entidad censora se colocaría Charles F. Murphy, un especialista en delincuencia juvenil que dirigiría la asociación con rigor, tapando escotes (lo que se llamaba *look* Dior), embelleciendo rostros tumefactos y limpiando charcos de sangre en las viñetas. Una censura que se mantendría con ese mismo rigor hasta finales de los años sesenta.

Entre los contenidos del nuevo código, uno perjudicaba especialmente a Gaines: la prohibición del género de terror que había prestigiado sus publicaciones. No solo se vetaba el uso de los términos «terror» y «horror» en los títulos, sino que el contenido de las historias tampoco podía mostrar atisbos de ese género: se prohibían las escenas de horror, los crímenes sangrientos, el sadismo, masoquismo y la presencia de algunos de los más destacados protagonistas de los cómics de EC, como los vampiros, fantasmas, caníbales y hombres-lobo. Las ilustraciones desagradables también quedaban excluidas, y las historias que tratasen sobre el mal debían tener un objetivo moral y aleccionador.

Incapaz de mantener la calidad de sus cómics con tales cortapisas, Bill Gaines adoptó una medida drástica con toda la teatralidad que le fue posible. El 14 de septiembre, compareció en una rueda de prensa en la que, sentado en su despacho, comenzó a declamar con solemnidad:

> En enero de 1950 publiqué el primer cómic de horror en Estados Unidos. Las revistas eran exitosas. El entusiasmo del lector se reflejaba en las elevadas ventas. Enseguida surgieron centenares de imitadores en los quioscos. He decidido ahora dejar de publicar todos los cómics de horror y de crimen. Esta decisión será efectiva de forma inmediata.

Gaines continuó su discurso recordando que la relación entre cómics y delincuencia nunca había sido probada. Aun así, reconocía que la campaña había surtido efecto, y las ventas de

[18] Hajdu, D. *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York, Picador, 2008, p. 286.

sus cómics se habían desplomado porque los distribuidores y vendedores se negaban a admitir sus productos. Como final de su intervención, Gaines tomó un ejemplar de *The Vault of Horror* y lo rompió a la mitad delante de las cámaras.

Entre los meses de septiembre y noviembre, Bill Gaines dejó de publicar *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror*, *The Haunt of Fear*, *Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories*, poniendo fin al *New Trend* que él mismo había erigido rompiendo con la dinámica de publicaciones que había heredado de su padre. Poco después publicaba en varios de sus cómics un escrito, «In Memoriam», a modo de epitafio de las fenecidas revistas. «Hemos sido forzados a capitular —decía—. Abandonamos». Por esas fechas, según recuerda el genial Neal Adams, los artistas de EC iban de editorial en editorial buscando trabajo.[19]

A favor de Gaines hay que reconocer que trató de adaptarse al código, algo que debió causarle especial desazón. Para ello, alumbró un nuevo giro editorial, al que denominaría como *New Direction* y que comprendía cómics bélicos (*Aces High*), de aventuras y misterio (*Extra!*, *Impact, Valor*, *Piracy*) o ciencia-ficción (*Incredible Science Fiction*). Como originales apenas podrían destacarse las temáticas forense (*M.D.*) y psiquiátrica *(Psychoanalysis*). Todos ellos sujetos a la censura de Murphy.

Sin embargo, fue en balde. Otros editores querían quitarse de en medio a Gaines, ya que consideraban que su sola presencia en la asociación perjudicaba su imagen. El punto de inflexión llegaría con una historia titulada «Judgment Day» (*Incredible Science Fiction* n.º 33) y que se ambientaba en un lejano futuro en el que un mundo habitado por robots era examinado para determinar su posible ingreso en la federación galáctica. El astronauta encargado de dictaminarlo decidía rechazar esa posibilidad, puesto que en aquel mundo los robots eran segregados según su color. En la última viñeta, el astronauta evaluador retiraba su casco, mostrando un rostro afroamericano.

Tan inocua historia representaba un palmario alegato contra el racismo, pero resultaba evidente que la CMAA tenía a Gaines entre ceja y ceja y aprovecharía cualquier circunstancia para vetar sus cómics. Hay varias versiones de lo sucedido, aunque todas ellas confluyen en el mismo resultado: el abandono por parte de Gaines de una asociación en la que ni él quería estar, ni sus colegas lo acogían. Según una primera versión, la CMAA rechazó la viñeta final alegando que incumplía la cláusula del *Comics Code Authority* de no ridiculizar ni atacar a grupo racial alguno. Acusación absurda, ya que el objetivo era justo el inverso, de modo que Gaines volvía a sufrir —como ya ocurriera con su historia «The Whipping»— una interpretación torticera de historias forjadas con un propósito antirracista. En todo caso, según esta primera versión de los hechos, Murphy exigió a Gaines alterar esta última viñeta, de modo que el astronauta fuese caucásico. Una medida que no solo destruía el final de la historia, sino que era, en sí misma, verdaderamente racista. Por todo ello, Gaines decidió publicar la historia tal y como la había concebido, y hacerlo con el sello de la CMAA, a pesar de no haber contado con su autorización.

[19] Eisner, W. *Shop Talk. Conversaciones con Will Eisner*. Barcelona, Norma Editorial, 2005, p. 15.

Una segunda versión, relatada por el director ejecutivo de EC, Lyle Stuart, entiende que el problema residía en que la idea de un mundo de robots pensantes contrariaba a las ideas religiosas de Murphy, según las cuales solo el hombre, creado por Dios, disponía de alma y raciocinio. Tales motivos religiosos habrían justificado la negativa a que el sello de la CMAA figurase en la portada del cómic, a pesar del caso omiso que hizo Gaines. Hastiado con la asociación, Gaines se desvinculó de ella, liquidó todos sus cómics y se centró en la publicación de *Mad*, que dejó de tener el formato de cómic para convertirse en una revista satírica, única forma de eludir el *Comics Code Authority*.

Bill Gaines vs. Wertham: la autodefensa de EC a través de los cómics

Si Gaines fracasó en el subcomité del Senado a la hora de defender sus publicaciones (y por extensión los *comic-books*), tuvo más éxito al hacerlo en sus propias publicaciones. O al menos lo hizo con más gracia, porque empleó su publicación satírica más emblemática: *Mad*. No debe extrañar: *Mad* fue la única superviviente de esa cruzada, tras su reconversión de cómic a revista para adultos (*Mad* n.º 24, julio de 1955). Se trataba del último refugio de Gaines para su *vendetta* contra aquellos que habían causado el declive de su otrora exitosa editorial.

En realidad, el primer paso en esta línea lo dio Gaines antes de que se celebraran las sesiones en el subcomité del Senado al incluir en algunas de sus publicaciones un aviso a toda página con un llamativo título: «¡Este es un Boletín de Emergencia! ¡Esta es una llamada a la acción!». En el texto, Gaines solicitaba a los lectores que se movilizaran contra quienes, bajo la falsa acusación de que los cómics promovían la delincuencia juvenil, habían emprendido una campaña de coacción contra los vendedores y distribuidores. Campaña en cuya cabeza se situaba «un psiquiatra [obviamente Wertham] que ha hecho una lucrativa carrera a base de atacar a los cómics». Como respuesta a la cruzada anticómic, Gaines proponía que los lectores inundaran de cartas el subcomité del Senado para el estudio de la delincuencia juvenil, mostrando su discrepancia con la falsa inculpación a los cómics.

Poco después, Gaines volvió a la carga con una página incluida en *The Haunt of Fear* (n.º 24) con el título «¿Eres un papanatas rojo?» («Are you a red dupe?»), que también se citó en el subcomité del Senado. La sátira de Gaines consistía en argumentar que el ataque a los cómics cercenaba la primera enmienda (libertad de expresión), algo en lo que solo podían estar interesados los enemigos de Estados Unidos, es decir, los comunistas. La conclusión de su irónico silogismo era evidente: los actores de la campaña anticómic eran comunistas. Más tarde, Gaines afirmaría que el chiste tenía por objetivo enfurecer a los detractores de los cómics —en su mayoría procedentes de la derecha política—, identificándolos con uno de sus principales representantes, Gershon Legman.[20] Legman era conocido por su proximidad con la ideología de izquierdas y por sus contactos con el periódico comunista *Daily Worker*, por lo que Gaines venía a insinuar que la campaña anticómic contaba con la

[20] Legman había criticado los comics, en especial su contenido violento, en Legman, G. *Love and Death. A Study in Censorship*. New York, Hacker Art Books, 1963 [1949].

aquiescencia de aquel grupo político.[21] Para seguir con su farsa, el editor de EC no dudó en enviar una copia de su parodia a todo aquel que criticaba sus cómics,[22] y llegó a ser contestado en uno de los periódicos enseña de la campaña anti-cómic, el *Hartford Courant*,[23] y por el columnista Billy Rose.[24]

Aunque «Are you a red dupe?» llegó a ser enormemente popular, un rastreo en *Mad* muestra otros ejemplos de sátiras sobre la campaña anticómic. En las páginas de la revista, Bill Gaines exageró todos los elementos que cuestionaba la campaña anticómic: la violencia era exagerada hasta el histrionismo, la sensualidad de las *femme fatales* resultaba desbordante hasta la caricatura, los genios malvados eran auténticos tarados… En una autobiografía sarcástica, Gaines llegaba a afirmar que EC significaba en realidad *Evil Comics* porque sus historias estaban plagadas de «sadismo, serpientes, masoquismo, piromanía, serpientes, fetiches, serpientes, necrofilia, símbolos fálicos, serpientes…» (*Mad* n.º 5). En definitiva, hacía alarde de todos aquellos males que se imputaban a EC, lo que suponía toda una provocación para los adalides de la campaña anticómic.

En efecto, Gaines utilizó *Mad* para introducir en ella todos los males que la campaña anticómic cuestionaba de las historietas. Basten algunos ejemplos. Desde un plano educativo, la campaña había criticado el excesivo consumo de cómics por los niños, que los alejaba de «buenas lecturas» y les acarreaba deficiencias pedagógicas, sobre todo por el pobre lenguaje de las historietas. La respuesta de *Mad* consistía en representar frecuentemente a niños leyendo los propios productos de EC (*Mad* n.º 2, n.º 9, n.º 29, n.º 32, n.º 43) y concebir una historieta elaborada toda ella con onomatopeyas (*Mad* n.º 20). Además, publicó una hilarante historia en la que mostraba qué sucedería si autores como Rudyard Kipling, Paddy Chayefsky o Tennessee Williams hicieran cómics del Pato Donald, Dick Tracy o Peanuts («If Famous Authors Wrote The Comics», *Mad* n.º 46); en otra historia mostraba cómo quedaría el clásico *Doctor Zhivago* transformado en musical, serial radiofónico… y tira cómica (*Mad* n.º 49). ¡Hasta la ópera era susceptible de convertirse en cómic! («The Mad Comic Opera», n.º 56).

En un plano moral, la campaña anticómic había cuestionado tanto la impropia representación de la familia como la incitación entre menores a tener relaciones sexuales prematuras y a consumar prácticas homosexuales. En este último punto, Wertham y su colega Hilde L. Mosse, describían la relación entre Batman y Robin, o entre Wonder Woman y Etta Candy como ejemplos de homosexualidad. Haciendo mofa de todas estas acusaciones de amoralidad, *Mad* hizo apología del divorcio (*Mad* n.º 54, n.º 69) y en una historia satírica sobre

[21] Groth, G. «An Interview With William M. Gaines», en *The Comics Journal*, vol. 3, n.º 81 (1983), p. 76.

[22] Jacobs, F. *Op. cit.*, p. 85.

[23] «Voice of Panic», en *Hartford Courant* (24 de junio de 1954), p. 14.

[24] Rose, B. «Pitching Horseshoes», en *Daily Journal Gazette* (14 de julio de 1954), p. 4; Rose, B. «Stories For Children», en *Hutchinson News Herald* (13 de julio de 1954), p. 18; Rose, B. «Pitching Horseshoes: Kid Stuff», en *Waterloo Daily Courier* (14 de julio de 1954), p. 23; Rose, B. «Scan Your Comic Books», en *Waterloo Daily Courier* (21 de junio de 1954), p. 4.

Archie, incluyó en el pasillo del instituto de Riverdale el anuncio de una conferencia del «Dr. Kinsey» (obviamente refiriéndose a Alfred Charles Kinsey, autor de los conocidos informes sobre sexualidad) (*Mad* n.º 12)… y como respuesta a las críticas de homosexualidad no dudó en retratar a Mandrake y su fiel amigo, Lothar, bailando agarrados (*Mad* n.º 25).

Por supuesto, también hizo mofa de la crítica más recurrente a los cómics: la incitación a la delincuencia juvenil. Aparte de caricaturizar a jóvenes con porte y actitudes propias de criminales (*Mad* n.º 12, n.º 25, n.º 29, n.º 42, n.º 48 y n.º 49), en una historia narraba qué sucedería si los adolescentes gobernasen el mundo: y en ella, los adultos, vestidos de moteros al más puro estilo de Marlon Brando en *The Wild One*, ocasionaban un problema de «delincuencia adulta», en la que no faltaba su afición por los cómics (*Mad* n.º 53). El mundo al revés.

Al margen de estas provocaciones a la campaña anticómic, en otras ilustraciones e historias de *Mad* era aquella (y sus protagonistas) la que se ridiculizaba. Algunas imágenes de *Mad* incluyen referencias peyorativas a la psiquiatría, en lo que posiblemente se tratase de una provocación y crítica a Wertham. Así, por ejemplo, en una historia paródica de Archie («Starchie», *Mad* n.º 12) aparecen en la primera viñeta sendas caricaturas de Blondie y Little Orphan Annie en el instituto de Riverdale. Esta última portaba un libro con el título «Freud is a Fraud, by Freed». Aparte del juego de palabras («Freud es un fraude»), el nombre del autor se parece sospechosamente al de Wertham: Fredrick. En otro gag, sobre la moda de los expendedores automáticos y sus posibilidades de futuro, se incluía el «Psycomat», en el que un psiquiatra dentro de una cabina diagnosticaría la psique del paciente (*Mad* n.º 33).

El ataque a Wertham resultó indisimulado en la historia «Baseball is Ruining Our Children» (*Mad* n.º 34), un falso artículo firmado por «Frederick Werthless».[25] El texto volvía los argumentos del psiquiatra en su contra: si algo tan popular como los cómics arruinaba la infancia, otro tanto tendría que hacer el béisbol, a la sazón el deporte más seguido por la juventud. En el artículo, el inventado doctor decía que el béisbol provocaba actitudes violentas en los niños, les hacía irrespetuosos con la autoridad y les enseñaba a usar tácticas sucias y engaños… argumentos todos ellos empleados por el verdadero Wertham contra los cómics. Por otra parte, si Wertham había mostrado supuestos casos reales de niños desequilibrados por la lectura de aquellas revistas, otro tanto hacía la parodia de *Mad* caricaturizando a niños cuya actitud díscola se reputaba imitación del béisbol. No puede olvidarse un detalle relevante: según hemos citado previamente, Wertham había utilizado en su campaña la escabrosa historia «Foul Play» (*Haunt of Fear* n.º 19), que describía un truculento partido de béisbol utilizando las vísceras del rival… y ahora Gaines le devolvía la jugada utilizando el béisbol para ridiculizar a su némesis.

Tampoco se libró de ser caricaturizado el senador Estes Kefauver, que había hostigado a Gaines en el subcomité del Senado. Kefauver fue representado en múltiples ocasiones, a

[25] Obviamente un juego de palabras: «Werthless» es casi idéntico a «Worthless», es decir «inútil» o «sin valor».

menudo en imágenes colectivas entre otros sujetos famosos. En alguna ocasión se le representaba leyendo *horror comics* (*Mad* n.º 24), justo el producto que más denostaba. Más habitual fue la representación de Kefauver con un gorro de piel de mapache (*coonskin cap*) como el que lucían los Jóvenes Castores, sobrinos del Pato Donald (*Mad* n.º 27, n.º 48). Con esa pinta había aparecido en realidad en la portada de *Time* (24 de marzo de 1952) cuando estaba dirigiendo el comité dedicado a investigar el crimen organizado. Tal indumentaria respondía a que Kefauver era orihundo de Tennessee, donde el gorro era una prenda tradicional de la que el político parecía sentirse muy orgulloso.

Hasta los primeros intentos de autorregulación de contenidos por parte de la industria del cómic fueron objeto de mofa: en una de las historias —parodiando a Archie— aparecía en la primera página un sello que rezaba «Disapproved Reading» y a continuación se decía: «¡*Mad* lo ha hecho de nuevo! [...] ¡es el único cómic que ahora lleva el Sello de Lectura Desaconsejada!» (*Mad* n.º 12). Una parodia de los cómics originales de *Archie Comics*, que, en efecto, aparecían con su propio sello de calidad en la portada desde el n.º 37 (1949). En otra historia («Book, Movie», *Mad* n.º 13), buena parte de las viñetas quedaban cubiertas por un sello que rezaba «Censurado por el comité de EC», para preservar «el buen gusto» y evitar imágenes «inmorales», en lo que suponía una vez más una parodia de las perspectivas censoras que pesaban sobre los cómics y que ya se aplicaban al cine.

También se ridiculizaba a la prensa, que en algunos casos había liderado la campaña anticómic, como sucedió con el *Southtown Economist* de Chicago, el *Alton Evening Telegraph* de Illinois o el *Hartford Courant* de Connecticut. En la historia «Newspapers!» (*Mad* n.º 16) se mostraba a un señor que, horrorizado al ver el cómic que estaba leyendo un niño «lleno de violencia, asesinato, chicas y cosas como esas», lo destruía para fastidio del muchacho. Acto seguido, el varón emprendía la lectura del diario que había comprado en la primera viñeta, y en las páginas sucesivas se ve su contenido que, obviamente, es el mismo: violencia, sexo, asesinatos... La misma idea se muestra en otra historia en la que se comparaba la vida de los adolescentes con la de sus padres: mientras se acusaba a los jóvenes de «falta de interés en lo que les rodea» (representado por chicos y chicas leyendo cómics), en un quiosco aledaño se exhibían las portadas escabrosas y alarmistas de los diarios (*Mad* n.º 59).

Si el contenido de los cómics no era tan nocivo como el de los periódicos, otro tanto insinuaba Gaines respecto de las revistas más populares entre adultos. En uno de los gags de *Mad* se representaba a una madre regañando a un niño por leer un cómic (con el inocuo título ficticio de «Reform Comics») mientras ella sostenía una revista titulada «Lurid Confesions» y el padre, entretanto, disfrutaba del poster de «Payboy», rodeado de «True Sadistic Crime», «Sordid Romance» y un periódico en cuya primera página se exhibían noticias escabrosas (*Mad* n.º 59).

El éxito de *Mad* dio lugar a que nacieran otras muchas revistas que la imitaban. Y no solo copiaron su formato y sentido irónico del humor («por vía yugular») sino también las sátiras a los argumentos que había esgrimido la campaña anticómic. Así, la idea de delin-

cuencia juvenil (*Crazy, Man, Crazy* n.º 1), la distorsión de la historia a la que conducían los cómics (*Crazy, Man, Crazy* n.º 1; *Nuts* n.º 4), la adaptación simplificada y empobrecedora de la literatura clásica (*Nuts* n.º 4), la violencia extrema (*Nuts* n.º 4), el malsano hábito de lectura incluso entre universitarios (*Crazy, Man, Crazy* n.º 2), el erotismo y las *headlight girls* (*Eh!* n.º 1, n.º 2, n.º 3, n.º 6, n.º 12; *Flip* n.º 1; *Get Lost* n.º 1, 2, 3; *Nuts* n.º 1, 2, 3, 5), el terror (*Nuts* n.º 1, 3) o anuncios de pistolas reales «que parecen de juguete» (*Get Lost* n.º 3).

Aunque, de entre todas, destaca una historia de *Eh!* en la que un editor de cómics discutía con su equipo qué nuevo género producir para incrementar las ventas. Un recién llegado proponía mezclar todos los géneros dando lugar a un híbrido que provocaba tanto pavor que, finalmente, acababa siendo sustituido por el género más inocuo: los animalitos antropomorfos del estilo Disney («The H-Bumb», *Eh!* n.º 6). Muy posiblemente la historia no fuese más que una escenificación de la andanza editorial de Gaines: también él había mixturado géneros para crear un producto que al final había estallado, dejando tras de sí, como herederos, unos cómics más superficiales e inanes.

Pero, junto con tales sátiras sobre los contenidos cuestionados por la cruzada anticómic, estas revistas también imitaron a *Mad* a la hora de incluir referencias a la campaña en sí. Tal es el caso de la mencionada revista *Eh!*, una de las que más descaradamente copió a *Mad*. En uno de los ejemplares, puede verse a una mujer leyendo un libro titulado «Induction of the Innocent», y firmado por «Burphim», que en inglés suena bastante parecido a Wertham («Executive Suit», *Eh!* n.º 8). En otro número, caricaturizaba a Kefauver con su peculiar gorro, como hacía *Mad*, aunque en este caso, yendo más lejos: aquel era un mapache de verdad (*Eh!* n.º 12). La historia ridiculizaba las sesiones del llamado Kefauver Committee (*Special Committee to Investigate Organized Crime in Interstate Commerce*), creado en 1950 y en cuyas vistas se había tratado también la pornografía, llamando a comparecer a la popular Bettie Page.

Postscriptum: *¡EC wins!*

A primera vista, la contienda entre EC y la campaña anticómic se saldó con la victoria de esta última: no en balde los geniales cómics del *New Trend* dejaron de publicarse. Pero la historia del cómic los ha elevado al nivel de joyas, en tanto que de la cruzada contra los cómics y del *Comic Code* apenas queda el recuerdo de una vaga pesadilla.

En una serie de mesas redondas celebradas en 1966 en New York, con ocasión de unas ferias de cómic, tanto el público como los moderadores mostraron su indignación hacia la cruzada que había puesto fin a EC. En vano uno de los asistentes, Leonard Darvin —a la sazón administrador del *Comics Code Authority* por esas fechas—, intentó defender la causa de la campaña anticómic. Seguramente se sentiría como Bill Gaines ante el subcomité del Senado. El nombre de Wertham fue abucheado cada vez que salió a colación, a la par que se acusó —con bastante fundamento— a la CMAA de haber enfocado sus censuras hacia EC

con especial inquina, supervisando sus publicaciones con un rigor que no habían padecido otras editoriales, como DC. El objetivo era deshacerse de las molestas publicaciones de Gaines:[26] «El *Comic Code Authority* puso en tela de juicio cuanto hacía EC. Se trató de una deliberada campaña de hostigamiento[27] [...] diseñada de forma específica para quitar de en medio de la industria del cómic a un mal nombre. Un mal nombre que fue asignado [a EC] por [...] Wertham [...] un hipócrita que explotó comercialmente lo que él consideraba una moda que obtenía beneficios con los escándalos».[28] Al final, el tiempo puso a cada uno en su sitio.

[26] Schelly, B. «Leonard Darvin Speaks (About The Comics Code) & Ted White Answers!», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 56 (2006), pp. 70-75.

[27] Palabras de Ted White, en Schelly, B. «The Forgotten '50s: Will Comics Ever Again Be As Exciting As EC?», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 59 (2006), p. 68.

[28] Palabras de Ted White, en *ibid.*, p. 74.

Bibliografía

Bernard, W. «Warren Bernard's Citations and Fredric Wertham Documents», en *The Comics Journal* (February 6, 2013)

Bernewitz, F. y Geissman, G. *Tales of Terror! The EC Companion*. Lake City, Fantagraphics Books, 2000.

Bryson, B. *Aventuras y desventuras del Chico Centella. Mi infancia en la América de los cincuenta*. Barcelona, RBA, 2006.

Colegrove, A. M. «Senate Probers Get Flood of Protests Against Crime, Sex in Comic Books», en *Albuquerque Tribune* (17 de mayo de 1954), p. 22.

Eisner, W. *Shop Talk. Conversaciones con Will Eisner*. Barcelona, Norma Editorial, 2005.

Fernández Sarasola, I. «"Veneno para la mente". La participación de los especialistas en salud mental en la campaña anti-cómic estadounidense (1940-1960)», en *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, vol. 36, n.º 129 (2016), pp. 63-78.

Ferris, J. «Lurid Comic Books Attacked In Senate Committee Hear ing», en *Albuquerque Tribune* (22 de abril de 1954), p. 10.

Gaines, W. M. «Censorship in Comics», en *The Comics Journal*, n.º 77 (1982), pp. 91-102.

Gilbert, M. T. «Comic Crypt: My World: The Al Feldstein Interview - Part I», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 37 (2004), pp. 33-38.

Groth, G. «An Interview With William M. Gaines», en *The Comics Journal*, vol. 3, nº 81 (1983), pp. 53-100.

Hajdu, D. *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York, Picador, 2008

Jacobs, F. *The Mad World of William M. Gaines*. New York, Bantham, 1973.

Jones, G. *Men of Tomorrow. Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Book*. London, William Heinemann, 2005.

Klyle, R. «The Education of Victor Fox», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 101 (2011), pp. 3-26.

Legman, G. *Love and Death. A Study in Censorship*. New York, Hacker Art Books, 1963.

Moldoff, S. «A Moon... a Bat... a Hawk», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 4 (2000), pp. 4-14.

Nyberg, A. K. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson, University Press of Mississippi, 1998.

Rose, B. «Pitching Horseshoes: Kid Stuff», en *Waterloo Daily Courier* (14 de julio de 1954), p. 23.

—«Pitching Horseshoes», en *Daily Journal Gazette* (14 de julio de 1954), p. 4.

—«Scan Your Comic Books», en *Waterloo Daily Courier* (21 de junio de 1954), p. 4.

—«Stories For Children», en *Hutchinson News Herald* (13 de julio de 1954), p. 18.

S.a. «A Question of Taste», en *Corsicana Daily Sun* (10 de mayo de 1954), p. 8.

S.a. «Good Taste In Horrors», en *Daily Journal Gazette* (29 de abril de 1954), p. 4.

S.a. *Hearings Before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the Committee on the Judiciary. United States. Eighty-Third Congress. Second Session pursuant to S. 190* (April 21, 22, and June 4, 1954), Washington, Government Printing Office, 1954.

S.a. «Voice of Panic», en *Hartford Courant* (24 de junio de 1954), p. 14.

Schelly, B. «Leonard Darvin Speaks (About The Comics Code) & Ted White Answers!», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 56 (2006), pp. 70-75.

—«The Forgotten ‹50s: Will Comics Ever Again Be As Exciting As EC?», en *Alter Ego*, vol. 3, n.º 59 (2006), pp. 67-71.

Wertham, F. *Seduction of the Innocent. The influence of comic books on today's youth*. New York, Rinehart and Company, 1954.

Una viñeta memorable y su pericampo en *36-39 Malos tiempos*

A Memorable Pannel and its Hyperframe in 36-39 Bad Times

Argelio García

Argelio García es biólogo, ha escrito artículos sobre cómic en *El diario de avisos* de Tenerife, *Tebeolandia* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*. Desde 1983 es miembro del jurado de los Premios de la Historieta de *El Diario de Avisos*.

Fecha de recepción: 9 de diciembre de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 23 de abril de 2019

Resumen

En dos páginas contiguas del cuarto tomo de la obra *36-39 Malos tiempos* (Glénat, 2009) de Carlos Giménez, el protagonista da su versión sobre cuál fue el origen de la Guerra Civil española de 1936-1939, centrándose en la lucha de clases sociales y en la responsabilidad de los militares rebeldes. En esta escena hay una viñeta que considero «memorable» por su singular composición artística y por constituir un paréntesis narrativo que desequilibra el relato. En el presente artículo se analiza la «viñeta memorable» (texto e imagen) y se examinan las viñetas que la rodean y que configuran su pericampo.

Palabras claves: 36-39 Malos tiempos, Carlos Giménez, Guerra Civil española, pericampo, viñeta memorable.

Abstract

On two adjoining pages of the fourth book from the work *36-39 Bad Times* (Glénat, 2009) by Carlos Giménez, the protagonist gives us his version about the origins of the Spanish Civil War (1936-1939), focusing on social class struggle and the responsibility of military rebels. In this scene, there is a panel that I consider «memorable» for its special artistic composition and for being a narrative parenthesis that unbalances the story. This article analyses the «memorable panel» (text and image) and the remaining panels around it that make up the hyperframe.

Keywords: 36-39 Bad Times, Carlos Giménez, Hyperframe, memorable panel, Spanish Civil War.

Cita bibliográfica

García, A. «Una viñeta memorable y su pericampo en *36-39 Malos tiempos*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 12 (2019), pp. 71-93.

Introducción

En el número 56 de la revista *Les Cahiers de la Bande Dessinée* se inicia una sección denominada «Las viñetas memorables de…», cuyo objeto era la puesta en valor de la viñeta como elemento artístico. En la presentación de esta nueva sección, Pierre Sterckx (1936-2015), entonces director de la Escuela de Investigación Gráfica de Bruselas, propone a dibujantes, pintores, escritores, filósofos y políticos que escriban artículos sobre una viñeta que consideren excepcional porque «podría pasar de todo contexto convirtiéndose por sí sola en una obra [de arte], un cuadro…». Por ello hace hincapié en que se trata de «la viñeta, no la secuencia. Una imagen, no el relato». Para reivindicar su petición señala que en la viñeta lo esencial «es el dibujo, que su trazo debería salir a la superficie y retomar el terreno que le ha conquistado, desde el inicio [del cómic] la narrativa y el texto».[1]

En las «viñetas memorables», el autor de cómic se acercaría más a su vertiente de dibujante/pintor que a la de narrador/escritor. Así, «[el dibujante de cómic] considerado durante mucho tiempo como un artesano especializado, se ve cada vez más como un artista: muchos exponen sus originales,[2] ampliando determinadas viñetas en serigrafías o en litografías…».[3]

Sterckx apunta en su exposición que la mayor parte de las «viñetas memorables» carecerían de globos o cartuchos de texto lo que, en cierta medida, las convertiría en objetos decorativos. Sin embargo, el dibujo es un elemento narrativo del lenguaje del cómic, de forma que son abundantes las obras que contienen secuencias de viñetas sin palabras, y su fuerza expresiva hace innecesaria, en ciertas ocasiones, la presencia de globos o cartuchos de texto. Las imágenes encadenadas suplantan a la escritura y se convierten por sí mismas en relato.

Condicionar que una «viñeta memorable» sea solo un elemento estético es limitar la esencia de la naturaleza narrativa del lenguaje del cómic donde la imagen y el texto conviven en un comensalismo destinado a la construcción de un relato. Por ello, la propuesta de Pierre Sterckx sobre las «viñetas memorables» debería ser ampliada e incluir en su definición tanto la fuerza expresiva del dibujo como el significado del texto. De este modo, la viñeta sacada de su contexto podría, por sí sola, ser tanto un objeto de arte como un elemento narrativo a través del doble lenguaje dibujo/texto.

En el cuarto tomo de la obra *36-39 Malos tiempos* de Carlos Giménez (Glénat, 2009) hay una escena, desarrollada en dos páginas contiguas (pp. 8 y 9), en la que el protagonista, Marcelino,

[1] Sterckx, P. «La case mémorable de Pierre Sterckx», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 56 (1984), pp. 67-69. El autor de este artículo es el responsable de la traducción de los textos procedentes de la bibliografía citada en lengua extranjera.

[2] La galería Daniel Maghen en París, con 150 m² de superficie, vende originales de cómic desde hace quince años.

[3] Peeters, B. *La bande dessinée.* Évreux, Flammarion, 1991, p. 16.

explica a su mujer, Lucía, su versión sobre cuál fue el origen de la Guerra Civil española de 1936-1939. La viñeta número nueve de esta secuencia representa a estos dos personajes de espaldas abrazados junto a una ventana. La ternura de la puesta en escena desprende cierto encanto pero el texto que la acompaña es inquietante. Lo mostrado en el dibujo y lo dicho en el texto es formalmente contradictorio y por ello perturba al lector y le hace reflexionar. Estos elementos: belleza, inquietud, perturbación y reflexión, hacen que considere a esta viñeta como «memorable» («viñeta memorable MT» de aquí en adelante). Además, hay otro elemento que la hace singular: esta viñeta podría ser extraída del relato sin que este se viera alterado en su esencia e incluso podría considerarse como prescindible ya que ni posee una autonomía que pudiera constituir un paréntesis narrativo dentro de la secuencia ni tampoco se inscribe en el relato como parte plenamente integrada. En el presente artículo vamos a analizar el texto y la imagen de esta «viñeta memorable» y su integración en la escena.

Crítica a la «viñeta memorable»

El guionista y crítico de cómic Benoît Peeters escribió un artículo, en el número 65 de *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, en el que exponía que en realidad no existía la «viñeta memorable» como tal, porque esta solo adquiere su pleno sentido cuando está integrada en una secuencia dibujada. Su razonamiento se basa en el hecho de que las viñetas modestas y/o minúsculas, tan solidarias de su contexto, son esenciales para el desarrollo del ritmo de la narración. Además, advierte que al magnificar la viñeta como objeto de arte aislado de su contexto narrativo, se corre el peligro de que «los dibujantes realicen múltiples viñetas espectaculares e inútiles, patéticas» para presentarlas como cuadros en galerías o como objetos comerciales derivados del cómic.[4]

Este planteamiento de Peeters es compartido, hoy día, por autores de cómic como Fabrice Parme. La revista digital *Une Case en Plus* tiene una sección en la que se pide a un autor de cómic, dibujante, guionista o colorista, que elija una viñeta de su último álbum, justifique su elección y comente el contenido y la relación con las restantes viñetas de la página. En la presentación de su álbum *Astrid Bromure*, Parme plantea que extraer una viñeta de su libro le es difícil porque todas ellas constituyen un conjunto.

> Yo pongo tanto cuidado en una imagen pequeñita mostrando el rostro [de un personaje] como en una gran imagen que presente un gran escenario muy detallado que incluya varios personajes en acción. ¡Aislad una viñeta de una página de *Astrid Bromure* y no tendrá nada de extraordinario![5]

En su libro de análisis sobre las aportaciones e innovaciones del cómic, Peeters hace autocrítica sobre su negación de la existencia de «viñetas memorables». Este cambio de plan-

[4] Peeters, B. «La case mémorable de Benoît Peeters», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 65 (1985), pp. 88-89.

[5] Parme, F. «Fabrice Parme dans la case… / Astrid Bromure», en *Une case en plus* (7 junio 2018). Disponible en https://unecaseenplus.fr/fabrice-parme-dans-la-case-astrid-bromure-4/

teamiento se debería a que tal negación le haría caer en lo que él denomina «la tentación estructuralista».

> [Al] poner constantemente el acento sobre las relaciones que unen las viñetas en el seno de una página, corremos el riesgo de hacerlas pasar por piezas de un juego casi combinatorio, fragmentos de un puzle que no adquieren sentido más que en su totalidad y que son casi insignificantes cuando se las considera individualmente.[6]

En relación a este «puzle estructural» de combinación de viñetas en la planificación de la puesta en página, nos parece interesante citar el modo de trabajo de Enki Bilal. En la revista *Casemate*, Bilal, haciendo referencia a su libro *Bug*, manifiesta lo siguiente:

> He descubierto una especie de libertad trabajando con viñetas independientes que luego reúno para componer mis planchas. Cambiar el ritmo de un episodio, invertir una acción, cambiarlo todo en una plancha en curso, obliga a menudo a empezar todo. Pues a veces se duda. Yo juego al puzle como mis viñetas.[7]

En el caso de Bilal, el «puzle estructural» le ha llevado a elaborar libros con un escaso número de viñetas por plancha, tres o cuatro en la mayoría de las páginas de *Bug*, abundando las «viñetas banda», aquellas que se alargan hasta ocupar todo el ancho de la página, que se asemejan a pequeños cuadros.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Peeters y Bilal, podríamos pensar que el puzle que se construye por la combinatoria de viñetas está planteado en los bocetos preparatorios de una plancha. En ella se ajusta el tamaño y la forma de las viñetas y se estructura su contenido (planos, encuadre, estilo de dibujo, color etc.) en función de las necesidades narrativas. El equilibrio de una plancha de cómic reposa sobre la coherencia que se establece entre la narración, los diálogos y las imágenes, para que la historia contada sea lo más legible posible y que pueda transmitir sensaciones y emociones al lector tanto desde el punto de vista literario como desde el visual.

La imagen como elemento narrativo

No podemos obviar la plasticidad artística y la capacidad de transmitir emociones que poseen las imágenes. Sin embargo, «¿una imagen aislada puede ser considerada como narrativa? o ¿puede por sí sola encerrar un relato?» tal y como plantea Thierry Groensteen en su libro sobre la narración y el cómic.[8]

---

[6] Peeters, B. *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée.* Tournai, Casterman, 1991, p. 30.

[7] Fuéri, J. P. y Vidal, F. «Le Bug de Bilal: deux ou dix tomes», en *Casemate,* n.º 109 (2017), p. II. Disponible en https://casemate.fr/le-bug-de-bilal-deux-ou-dix-tomes/

[8] Groensteen, T. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.* Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 19.

Tomemos como ejemplo el cuadro de Edward Hopper (1882-1967) *Mañana en una ciudad*. En esta obra, como en muchas de las pinturas de Hopper, se muestra un instante de la vida íntima de los retratados a través de situaciones cotidianas, buscando mostrar las impresiones internas de la naturaleza humana. Para ello, coloca a sus personajes en habitáculos cerrados y, con frecuencia, próximos a una ventana, para que sean observados mientras están en un estado contemplativo o de introspección. El espectador que mira el cuadro *Mañana en una ciudad* establece la conexión entre el personaje y su entorno: la cama desecha y la toalla en las manos de la mujer que mira por la ventana (alguna cosa que no podemos ver) anuncian que ella se ha levantado recientemente. Este tipo de representación pictórica provoca en el espectador el deseo de saber qué está sucediendo en el exterior de la habitación y qué piensa la mujer. Estos interrogantes provocados por la curiosidad constituyen el detonante que crea una «acción» en la mente del espectador: «Una mujer se levanta de la cama, coge una toalla, algo llama su atención en la calle y se queda inmóvil mirando por la ventana». Hemos recreado a partir de una imagen fija la figuración de un personaje en movimiento pero no podemos acceder a la esencia de lo ocurrido.

> Ciertas imágenes pueden sin dificultad ser traducidas en enunciados de tipo narrativo... (expresar una acción) pero no es, en sí, un relato... [porque] una imagen sola estaría imposibilitada de traducir en términos visuales la totalidad de este enunciado.[9]

FIG. 1. *Mañana en una ciudad* (1944), cuadro del pintor americano Edward Hopper. Óleo sobre lienzo, 112 x 153 cm. Williamstown (MA) Williams College Museum.

[9] *Ibid.*, p. 20.

Si el cuadro de Hopper estuviera integrado en una secuencia de cómic no tendríamos la necesidad de imaginarnos una historia posible porque como viñeta solo constituiría una pieza del relato que el autor quiere transmitir. Una viñeta concebida como el cuadro *Mañana en una ciudad* tendría, por tanto, un valor narrativo intrínseco pero su significado variaría, ya que sería posible integrarla en múltiples relatos distintos, dependiendo de las viñetas que se sitúen antes y/o después de ella. Una imagen única no puede constituir un relato ya que caeríamos en la trampa de plantear la posibilidad de que una viñeta aislada pueda ser un cómic.

Incluso cuando alguna de estas imágenes únicas, autosuficientes, pudieran ser consideradas narrativas, no serían en sí mismas un cómic porque lo propio de este es el desvelamiento progresivo de la historia contada, su repartición en «paquetes narrativos» o «fragmentos de espacio-tiempo» colocados los unos detrás de los otros.[10]

El espectador/lector queda prendado por la imagen pero queda abandonado a su suerte interpretativa para desvelar su significado y convertirlo en un enunciado. Con la mirada establece una conexión emocional con un objeto que, pese a ser ajeno, estimula su creatividad ya que «la fuerza imaginativa que se desarrolla en el observador tiene su origen en el artista».[11] Aun cuando la totalidad del enunciado (causa y efecto) se pudiera deducir/interpretar a partir de una imagen única (viñeta) este estaría constreñido a un espacio único y evocaría un periodo de tiempo breve.[12] Esta limitación espacio/temporal impide la evolución narrativa propia de un relato como hemos visto en el cuadro *Mañana en una ciudad* ya que la visión es parcial y la interpretación subjetiva, «la imagen única puede "evocar" un relato pero no puede "contarlo"».[13]

La viñeta y el pericampo

Benoît Peteers concibe a la viñeta como «una imagen "en desequilibrio", desmembrada entre aquella que la precede y la que la sigue, pero no menos [desgarrada] entre su deseo de autonomía y su inscripción en el relato».[14] Como hemos visto anteriormente, una viñeta aislada puede ser autosuficiente pero solo adquiere «pleno sentido» cuando está integrada en lo que Benoît Peeters define como el pericampo: las restantes viñetas de la página, o de la doble página, que la acompañan.

Si bien es cierto que una «viñeta memorable» es un objeto artístico que puede transmitir un mensaje y/o promover la reflexión del lector, también lo es el hecho de que al estar incrustada en una secuencia narrativa está sometida a la continuidad del relato.

---

[10] Groensteen, T. *La bande dessinée. Mode d'emploi.* Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2007, p. 32.

[11] Kranzfelder, J. I. *Hopper*. Köln, Taschen, 1998, p. 182.

[12] «La excepción a la regla se produce cuando la imagen única encierra varias escenas… el desarrollo de la acción se traduce por "figuración simultánea" de varios momentos distintos donde el [los] personaje[s] implicado[s]… aparecen en varios lugares de la imagen». Groensteen, T. (2011). *Op. cit.*, p. 22.

[13] *Idem.*

[14] Peeters, B. (1991). *Op. cit.*, p. 20.

La exploración de [las] relaciones entre las imágenes da todo su sentido al concepto de «solidaridad icónica»... [que se refiere a que las imágenes] están plásticamente y semánticamente supeditadas por el hecho mismo de su coexistencia *in praesentia*.[15]

La solidaridad, plástica y semántica, de una determinada viñeta con su pericampo puede establecerse a distinto nivel dependiendo de su integración en la secuencia narrativa. El nivel de solidaridad podría ir desde la «viñeta imprescindible», cuya inclusión es necesaria para la comprensión de la acción o intriga de la secuencia narrativa, hasta la «viñeta prescindible» cuya presencia es complementaria y fácilmente sustituible por otra sin que por ello el relato sufra una alteración sustancial. Entre ambos tipos de solidaridad (viñetas imprescindibles y prescindibles) existiría una amplia gama en el modo de integración de una viñeta en una secuencia narrativa.

La inclusión de una viñeta prescindible en una secuencia ayuda a romper la continuidad de una acción creando un paréntesis en el relato, un oasis en el que el autor puede escapar a la opresión y la sensatez expositiva de la narración dejando un margen para la creación artística visual y/o expresión literaria a modo de disonancia musical.

El pericampo de la «viñeta memorable MT».

La doble página que incluye la «viñeta memorable MT» presenta una estructura reticular ortogonal. Cada plancha está compuesta de tres bandas de dos viñetas, lo que supone un total de doce viñetas de igual tamaño y forma. Esta secuencia gráfica presenta planos y perspectivas distintas: cuatro viñetas muestran a personajes asomados a una ventana presentados en plano medio o entero; siete contienen exclusivamente primeros planos y la viñeta final presenta un plano general urbano sin personajes. No existe una viñeta que predomine sobre sus vecinas ni desde el punto de vista estructural ni por planos o encuadres puestos en imagen. Esta puesta en escena le confiere al relato un ritmo regular y una solidaridad iconográfica uniforme entre las viñetas. Dada su neutralidad formal, la escena del discurso de Marcelino adquiere una cadencia y un tiempo regular de modo que la «duración interna» de cada viñeta, posiblemente, coincide con el tiempo de lectura. En este caso, la rigidez de la estructura reticular homogénea no crea un marco narrativo monótono o reiterativo sino que ayuda a captar la atención del lector para ser seducido por la interpretación histórica que el autor intenta transmitir.

La puesta en escena en el pericampo gira en torno a las preguntas que Lucía hace a su marido mientras observan, desde la ventana de su casa, los destellos del campo de batalla en la oscuridad de la noche: «Por qué todo esto, Marcelino? ¿Por qué nos matamos?» (viñeta 4.ª del pericampo). A fin de cuentas, ella plantea una difícil cuestión: ¿Cuál es el origen de la Guerra Civil? Aún hoy en día, esta pregunta no tiene una única respuesta pese a los numerosos libros que se han dedicado a la contienda.

[15] Groensteen, T. (2011). *Op. cit.*, p. 33.

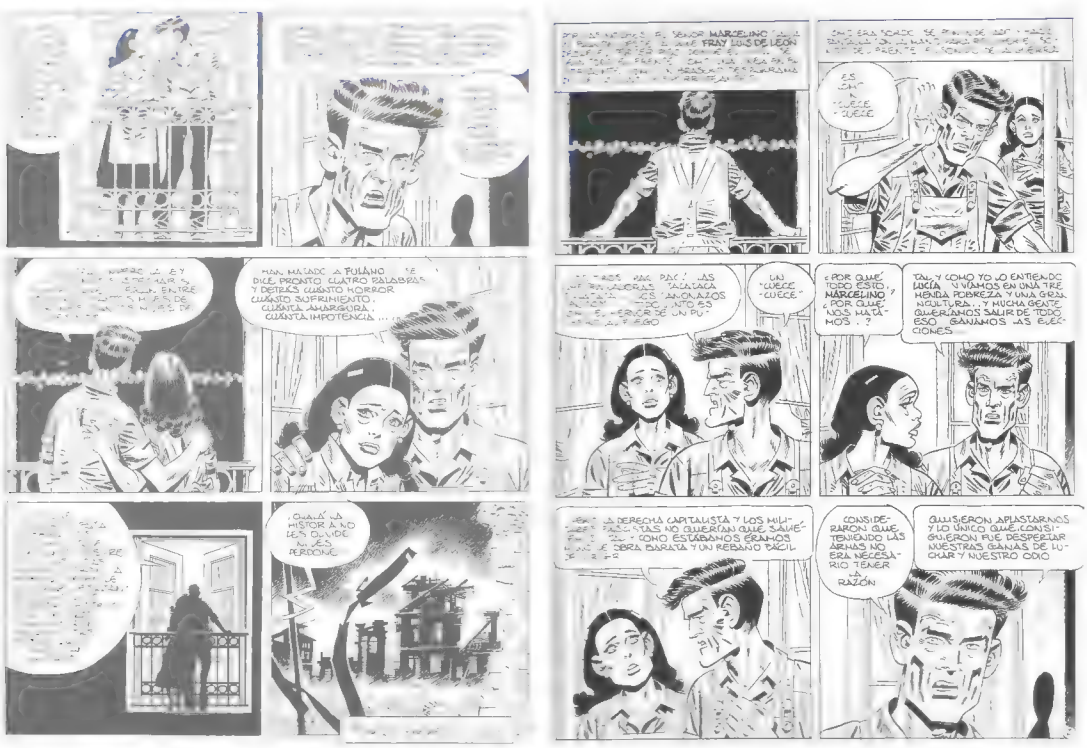

FRAY LUIS DE LEÓN
FULANO
MENGANO
ZUTANO
¡CRUZ
CUECE
¿POR QUÉ TODO ESTO, MARCELINO ¿POR QUÉ NOS MATAMOS..?
TAL Y COMO YO LO ENTIENDO LUCÍA ...VIVÍAMOS EN UNA TREMENDA POBREZA Y UNA GRAN INCULTURA... Y MUCHA GENTE QUERÍAMOS SALIR DE TODO ESO GANAMOS LAS ELECCIONES
LA DERECHA CAPITALISTA Y LOS MILITARES... NO QUERÍAN QUE SALIÉRAMOS COMO ESTÁBAMOS ERAMOS MANO DE OBRA BARATA Y UN REBAÑO FÁCIL
CONSIDERARON QUE, TENIENDO LAS ARMAS NO ERA NECESARIO TENER LA RAZÓN
QUISIERON APLASTARNOS Y LO ÚNICO QUE CONSIGUIERON FUE DESPERTAR NUESTRAS GANAS DE LUCHAR Y NUESTRO ODIO
¡QUE LA HISTORIA NO LES OLVIDE NI LES PERDONE!

FIG. 2. Doble página con estructura reticular de doce viñetas en las que Marcelino expone su versión sobre el origen de la Guerra Civil española de 1936-1939. La viñeta número nueve, que muestra a los personajes abrazados de espaldas, se considera como una «viñeta memorable» y las restantes viñetas de la doble página constituyen su pericampo. (36-39 *Malos tiempos,* Glénat, tomo iv, 2009, pp. 8-9)

Sorprende que Lucía carezca de opinión sobre la causa que provocó un conflicto que tanto daño produce a su alrededor. Sufrir penalidades sin cuestionarse a qué se deben solo puede provenir de una persona de carácter ingenuo con inclinación a la resignación y la sumisión. Ella, en ese preciso instante, es el reflejo de la España que Marcelino dibuja en el inicio de su alegato: «Vivíamos en una tremenda pobreza y una gran incultura...» (viñeta 4.ª del pericampo). Desde la proclamación de la II República, el gobierno tenía ante sí la enorme labor de la formación cultural de una población con altos índices de analfabetismo.[16]

> Ante los hombres de la República se alzaban los inmensos retos, siempre pospuestos, que tenía planteados la sociedad española: la reforma agraria, la reforma militar, la cuestión catalana y las relaciones entre Iglesia y Estado. Tenían, además, que modificar el sistema de enseñanza y fomentar la cultura si querían construir su «república de ciudadanos».[17]

[16] Moran, C. «Las enseñanzas de la República», *El País*, 17 de abril de 2006. Disponible en https://elpais.com/diario/2006/04/17/educacion/1145224801_850215.html

[17] Beevor, A. *La guerra civil española.* Barcelona, Crítica, 2005, p. 29.

Marcelino continúa su discurso apoyándose en la presunción de que mucha gente deseaba salir de la pobreza y la incultura pero eso no había sido posible; «la derecha capitalista y los militares fascistas» no estaban dispuestos a perder sus privilegios y para mantenerlos requerían de un pueblo llano que fuera "una mano de obra barata y un rebaño fácil de dirigir"» (viñeta 5.ª del pericampo).

En cierto modo, el planteamiento de Marcelino sobre el origen de la Guerra Civil coincide con la tesis propuesta por el historiador británico Paul Preston:

> La Guerra Civil fue la culminación de una serie de luchas desiguales entre las fuerzas de la reforma y las de la reacción que dominaban la historia española desde 1808… los elementos reaccionarios han intentado utilizar el poder político y militar para retrasar el progreso social… En 1850, 1870, entre 1917 y 1923 y, principalmente, durante la Segunda República, se llevaron a cabo esfuerzos para poner la política española en sintonía con la realidad social del país… Tales esfuerzos provocaron, alternativamente, intentos reaccionarios de reimponer la tradicional desigualdad en la posesión del poder económico y social… Por tanto, la Guerra Civil representó la última expresión de los intentos de los elementos reaccionarios en la política española de aplastar cualquier reforma que pudiera amenazar su privilegiada posición.[18]

Este punto de vista también es compartido por el historiador español Ángel Viñas que, ante quienes intentan inculpar al gobierno de la República como principal instigador del conflicto bélico, argumenta que:

> [Para los partidarios del franquismo] no fueron los conspiradores militares los responsables del golpe sangriento de 1936. Los auténticos responsables fueron los partidos coaligados en el Frente Popular que reanudaron aquellos cambios que suponían un órdago al mantenimiento del orden tradicional y a los reveses que la derecha en el poder había propinado a las reformas del primer bienio… sin embargo, analistas como Thompson identificaron como uno de los vectores que condujo al golpe la resistencia de los beneficios de un sistema tradicional que había condenado a las masas a la miseria, la pobreza y la ignorancia y que amenazaba situaciones de privilegio largo tiempo conquistadas.[19]

Marcelino presenta el origen de la Guerra Civil española como una lucha de clases que podría resumirse en un enfrentamiento de ideologías representadas, de modo reduccionista, por la izquierda y la derecha política. Sin embargo, el historiador británico Antony James Beevor postula que

> representar la Guerra Civil española como el resultado de un choque entre la izquierda y la derecha… es una simplificación engañosa. El conflicto tenía otros ejes: centralismo estatal contra independencia regional, y autoritarismo contra libertad del individuo.[20]

[18] Preston, P. G. *La Guerra Civil española: reacción, revolución y venganza.* Barcelona, Debolsillo, 2010, p. 30.

[19] Viñas, A. *La soledad de la República.* Barcelona, Crítica, 2006, p. 8.

[20] Beevor, A. *Op. cit.*, pp. 7-8.

Durante la II República algunas regiones reclamaron una mayor cuota de autonomía al gobierno central y la comunidad catalana logró en 1932 la aprobación de un Estatuto que le concedía ciertas prebendas.

> [El] Estatuto catalán despertó las pasiones de muchos oficiales. No era solo que la creación de un Estatuto catalán pareciera amenazar la integridad de la España que los militares habían jurado defender. La autonomía catalana parecía una afrenta deliberada al propio ejército, que entre 1917 y 1923 había tenido a Barcelona bajo la ley marcial. ¿No había sido el general Primo de Rivera más duro con los nacionalistas catalanes que con cualquier otro de sus críticos?[21]

La exposición de Marcelino no contempla que la tensión entre el centralismo estatal y las autonomías regionales fuera un detonante del inicio de la Guerra Civil. Para él, la raíz de la contienda tiene su origen en la no aceptación de la derrota electoral de febrero de 1936 por parte de la derecha capitalista y de los militares. Marcelino lo resume en una breve frase: «Consideraron que teniendo las armas no era necesario tener la razón» (viñeta 6.ª del pericampo). Esta reflexión de Marcelino, que ataca directamente a los militares rebeldes, recuerda a la famosa frase pronunciada, el doce de octubre de 1936, por Miguel de Unamuno[22] en la Universidad de Salamanca: «Venceréis porque tenéis sobrada fuerza bruta, pero no convenceréis. Para convencer hay que persuadir, y para persuadir necesitaríais algo que os falta: razón y derecho en la lucha».[23]

Marcelino continúa su alegato con referencias al horror de la guerra, «las lágrimas, las miserias, las angustias, las penalidades padecidas» por el pueblo español (viñeta 8.ª del pericampo), para concluir con una clara acusación hacia los culpables del origen de la guerra: «Los que iniciaron esta guerra, los militares que, con tanto desprecio a las vidas ajenas, dieron la primera orden de disparar, desatando esta ola de horror, destrucción y muerte, nunca podrán pagar el tremendo daño que han causado» (viñeta 11.ª del pericampo).

Para Stanley G. Payne el alzamiento militar no fue concebido para acabar con la República democrática, sino que fue la consecuencia directa «de cinco meses de destrucción de la democracia en España» llevada a cabo por el gobierno del Frente Popular, surgido de las elecciones de febrero de 1936.[24] Por tanto, el golpe de estado perpetrado por los militares rebeldes estaría justificado por el hecho de que España estaba en manos de un gobierno que no era capaz ni de resolver los problemas económicos (generados por el descenso de la

[21] Thomas, H. *La guerra civil española (vol. I)*. Barcelona, Mondadori, 2001, 1976, p. 119.

[22] Miguel de Unamuno y Jugo (1864-1936), escritor y filósofo, fue rector de la Universidad de Salamanca. Inicialmente prestó apoyo, incluso económico, al levantamiento militar contra la República pero luego se arrepintió públicamente debido a la represión cometida por el régimen castrense.

[23] Recientes investigaciones apuntan a que Unamuno jamás pronunció esta frase sino que más bien se trata de una teatralización de otra, «tenéis que tener en cuenta que vencer no es convencer y conquistar no es convertir», pronunciada en otra ocasión. Molino, S. «Lo que Unamuno nunca dijo a Millán Astray». *El País*, 9 Mayo 2018. Disponible en https://elpais.com/cultura/2018/05/07/actualidad/1525711624_377047.html

[24] Payne, S. G. «Franco y los orígenes de la Guerra Civil Española», en *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, n.º 1 (2014), p. 21. Disponible en http://albolafia.com/trab/Alb-Doss-001.PAYNE.pdf

producción, fuga de capitales, aumento del paro y periodos de continuas huelgas)[25] ni de solventar los frecuentes casos de violencia: «los izquierdistas asesinaban a falangistas y derechistas y a su vez morían a manos de los de Falange; la policía disparaba y mataba a obreros en huelga (a menudo en manifestaciones) y otras veces morían policías».[26]

Stanley G. Payne plantea primero que «solo una pequeña minoría de la derecha radical pretendió derrocar al gobierno mediante la insurrección»[27] y segundo que «el asesinato de Calvo Sotelo[28] a manos de la policía estatal izquierdista e insubordinada, y de activistas socialistas»[29] fue el detonante para que los militares se decidieran a dar el paso definitivo hacia el alzamiento militar. En el primer planteamiento, Payne intenta desvincular a la derecha de su complicidad con el alzamiento militar. Sin embargo, para el historiador Juan Carlos Losada esta afirmación carece de veracidad ya que hay muchos estudios sobre el tema que prueban justamente lo contrario.[30] El segundo planteamiento de Payne también ha sido puesto en cuestión: Antony Beevor muestra que semanas antes de que ocurriera el asesinato de Calvo Sotelo, el general Emilio Mola Vidal (1887-1937) «[ya] había enviado órdenes detalladas con las instrucciones del levantamiento» del 17-18 de julio de 1936.[31]

Responsabilizar a los militares sublevados de iniciar la Guerra Civil no es una afirmación gratuita de Marcelino. Los militares conspiraron contra la República desde su proclamación, y el pronunciamiento del general José Sanjurjo Sacanell (1872-1936) en agosto de 1932 fue su primer intento. El triunfo del Frente Popular en las elecciones de febrero de 1936 reactivó inmediatamente el deseo de instaurar un régimen dictatorial.[32] Esta acción no se llevó a cabo pero los militares conservadores no cejaron en su empeño de acabar con el gobierno de la República y en abril de 1936 organizaron un golpe militar que no fue posible llevar a la práctica. Después de este fracaso, el general Mola fue el encargado de organizar

---

[25] Beevor, A. *Op. cit.*, p. 96.

[26] Payne, S. G. *El colapso de la República. Los orígenes de la Guerra Civil (1933-1936)*. Madrid, La Esfera de los Libros, 2005, p. 402.

[27] *Ibid.*, p. 543.

[28] José Calvo Sotelo (1893-1936), miembro del partido Renovación Española (RE) y portavoz principal de la oposición política en las Cortes.

[29] Payne, S. G. (2005). *Op. cit.*, p. 539.

[30] Losada, J. C. «La conspiración y la Guerra Civil para Payne y Palacios», *Hispania Nova*, n.º 1 Extraordinario (2015), p. 138. Disponible en: https://e-revistas.uc3m.es/index.php/HISPNOV/article/view/2870/1585

[31] Beevor, A. *Op. cit.*, pp. 79-80.

[32] «A medida que se iban conociendo los resultados de las elecciones, se iniciaban los intentos para contrarrestar sus consecuencias. José Antonio [Primo de Rivera] ofreció [al presidente del gobierno] Portela [Valladares] los servicios de la Falange y solicitó armas. Luego los monárquicos pidieron a Gil Robles que diera un golpe de Estado. Él se negó en principio aunque después se entrevistó con Portela para pedirle que declarara inmediatamente el "estado de guerra"... [Portela pide al presidente de la República] que declare el "estado de alerta"... Franco, jefe del Estado Mayor, instó a Portela a que declarara el "estado de guerra"... Naturalmente, el "estado de guerra" sometería al país a la ley marcial y sería en realidad un golpe de Estado». Thomas, H. *Op. cit.*, pp. 182-183.

el alzamiento y coordinar las acciones que debían realizar los militares rebeldes con objeto de instaurar una dictadura militar.[33]

> En el primer plan de Mola figuraba la siguiente disposición: «se tendrá en cuenta que la acción ha de ser en extremo violenta, para reducir lo antes posible a un enemigo fuerte y bien organizado. Desde luego, serán encarcelados todos los directivos de partidos políticos, sociedades o sindicatos desafectos al movimiento, aplicándose castigos ejemplares a dichos individuos para estrangular los movimientos de rebeldía o huelgas».[34]

Los militares golpistas creyeron que lograrían vencer rápidamente a sus enemigos pero la rebelión cuartelera provocó un conflicto bélico que se prolongó durante tres años. En la guerra se cometieron todo tipo de atrocidades en ambos bandos y a su termino los vencedores franquistas efectuaron una brutal represión contra los partidarios de la republica que fracturó la sociedad española. Por ello, no es de extrañar que los políticos españoles, que intervinieron en la transición de la dictadura franquista a la democracia, promovieran en la población el deseo de olvidar los desastres de la Guerra Civil en aras de buscar una reconciliación entre vencedores y vencidos de la contienda. Sin embargo, esta llamada al olvido solo perduró un tiempo limitado ya que pronto muchos españoles quisieron saber qué pasó realmente en la guerra. Así, a finales de los años setenta e inicios de los ochenta se publicaron en España una notable cantidad de libros y artículos sobre la Guerra Civil; luego, el interés fue decayendo en las dos década siguientes para recuperarse a partir del año 2000.

El mundo del cómic no es una excepción. Así, en un artículo publicado en el año 2000, en el que se citan y se comentan álbumes de cómic editados en Europa sobre la Guerra Civil entre los años 1975 y 1999, se concluye que:

> La Guerra Civil española 1936-1939 ha sido tratada con rigor por los autores de tebeos. Han contado sus historias integrándolas perfectamente en la historia, lo que exige un enorme esfuerzo de documentación. Si bien se percibe que han procurado ser objetivos a la hora de juzgar las acciones emprendidas por los republicanos o los nacionales prefieren que sus personajes protagonistas defiendan las ideas de la República antes que las de los franquistas.
>
> El escaso número de tebeos publicados sobre la Guerra Civil y el hecho de que muchos de ellos estén firmados por autores no españoles, o españoles emigrados, parece confirmar el desinterés que existe en nuestro país por recordar este trágico periodo de nuestra historia. La sociedad española solo ha logrado superar el trauma de la Guerra Civil mediante el olvido…
>
> Hoy, se ha formado una nueva corriente de opinión que cree necesario recuperar este periodo de la reciente historia de España… Parece que los autores de tebeos en España no participan de estas nuevas ideas.[35]

[33] Payne, S. G. (2005). *Op. cit.*, p. 469.

[34] Thomas, H. (2001). *Op. cit.*, p. 198.

[35] García, A. «La Guerra Civil española 1936-1939», *El Diario de Avisos de Tenerife* (5 de noviembre de 2000), p. 8.

En la mayor parte de los cómics publicados durante la transición (1975-1981) y la primera década de la democracia (1982-1991) se trataba de «rehabilitar la memoria republicana» y se procuraba que «la memoria de la guerra no [pusiera] en peligro la construcción de una nueva sociedad española… [para ello] el franquista [estaba] prácticamente ausente, y el enemigo no [era] otro que la guerra misma».[36] El objetivo era presentar la guerra como un tema agotado sobre el que se habían escrito demasiados libros, «para dejar la cuestión zanjada y neutralizar así los efectos negativos de su evocación en la sociedad española».[37] Ciertamente, este planteamiento condujo a una escasa producción de cómics sobre la Guerra Civil entre los años 1992 y 2000, es lo que Michel Matly denomina el «periodo del silencio».[38] A pesar de todo, al inicio del siglo XXI se produce un espectacular aumento del número de cómics que tratan la Guerra Civil y ahora no existen elementos que condicionen la narración:

> El franquista y sus aliados entran en el cómic, y los autores ya no temen evocar los abusos y la represión. El republicano se va, dejando el lugar a otros protagonistas mejor definidos políticamente, comunistas, anarquistas, miembros del POUM, y las fracturas internas en el bando republicano ya no son tabú… [sin embargo] las exhumaciones de las fosas comunes, la erradicación de los símbolos franquistas en edificios y lugares públicos y, mas tarde, la identificación de los niños robados a las familias republicanas, casi nunca serán abordados por la historieta… ni en este periodo ni en los siguientes.[39]

Análisis de la imagen en la «viñeta memorable MT»

La «viñeta memorable MT» tiene una puesta en escena singular al mostrar, en un plano medio, a dos personajes de espaldas junto a una ventana. Digo singular porque no es usual encontrar cuadros que muestren una composición pictórica semejante a la empleada aquí por Giménez en cuanto a la distribución de volúmenes y simetría.

La violencia contra civiles fue de tal magnitud, durante y después de la Guerra Civil, que se ha convertido en una de las cuestiones más delicadas de tratar cuando se habla de este reciente periodo de la historia de España. En un principio, los autores españoles de cómics prefirieron evitar la exposición de este tipo de violencia, en sus obras sobre la contienda, para no ser asociados a una tendencia política concreta que les colocara en uno de los dos bandos enfrentados en la guerra. Sin embargo, poco a poco fueron apareciendo obras que incluían viñetas o páginas enteras en las que se mostraba explícitamente la violencia contra los civiles. «Carlos Giménez es, sin duda, el autor que más expone la violencia ejercida contra los civiles, en los años 2000, y lo hace de manera casi obsesiva, distribuyendo golpes a izquierda y derecha y condenándola por sí misma».[40]

---

[36] Matly, M. *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid, Cátedra, 2018, p. 11.

[37] *Ibid.* p. 120.

[38] *Ibid.* pp. 122-138.

[39] *Ibid.* p. 157.

[40] Matly, M. *Op. cit.*, p. 297.

En la «viñeta memorable MT», el marco de la ventana constituye el límite lateral, un gran globo de texto ocupa la parte superior y un enrejado metálico cierra la inferior. El centro de la viñeta está ocupada por Marcelino y su mujer Lucía que, de espaldas al lector y fundidos en un abrazo de amistad, miran a una alejada línea de luces en la oscuridad de la noche. En esta viñeta se transmite un doble mensaje visual. Por una parte, los cuerpos entrelazados de los protagonistas inspiran paz y tranquilidad y por otra parte, la línea de luces en el horizonte insinúa el horror del frente de lucha, entre el ejército rebelde atacante y los milicianos que defienden Madrid, en los últimos días de la Guerra. Esta contradicción visual crea un espacio enigmático que perdura y desequilibra la continuidad gráfica del relato. La ventana juega aquí un papel simbólico que separa dos mundos que se comunican con la apertura y cierre de la misma. El interior de la vivienda, llena de luz, representa la seguridad, un refugio protector frente a la barbarie de sus congéneres. El exterior de la vivienda, prácticamente a oscuras, refleja el miedo a lo desconocido y promueve la sensación de un continuo peligro del que no es posible protegerse porque no puede saberse cuál es su origen y cuáles pueden ser sus consecuencias.

FIG. 3. En la «viñeta memorable MT» lo mostrado en la imagen (El *sosiego* de dos personajes de espaldas abrazados, en la seguridad del hogar, que miran los lejanos destellos del frente de batalla) entra en contradicción con lo dicho en el texto (la *violencia* perpetrada por los civiles en las calles de la ciudad) (*36-39 Malos tiempos*, tomo IV. Barcelona, Glénat, 2009, p. 9).

La representación de personajes solitarios de espaldas mirando a través de una ventana abierta ha sido utilizada por pintores como Caspar David Friedrich (1774-1780) —*Mujer asomada a la ventana*—, Gustave Caillebotte (1848-1894) —*Hombre joven en la ventana*—, Henri Matisse (1869-1954) —*El violinista en la ventana*— o Salvador Dalí (1904-1989)

—*Figura en una ventana*—. Sin embargo, desconozco la existencia de pinturas clásicas que representen a parejas bajo esa perspectiva.

El cuadro *Hombre joven en la ventana* de Caillebotte y la «viñeta memorable MT» de Giménez no solo comparten la temática, sino también la puesta en escena, personajes mirando, por una amplia ventana abierta, lo que sucede en el exterior de su casa. Pero ahí acaban todas las semejanzas.

FIG. 4. *Hombre joven en la ventana* (1875), Gustave Caillebotte. Óleo sobre lienzo, 117 x 82 cm. Colección privada.

La «viñeta memorable MT», en blanco y negro, muestra un plano medio de Marcelino y Lucía de espaldas. La perspectiva de la imagen impide ver el interior del inmueble. Los personajes retratados se sitúan, simétricamente, en el eje central vertical de la imagen, ocupando un amplio volumen del campo visual. Los brazos de los personajes están entrecruzados. La mano izquierda de Lucía en la espalda de Marcelino parece suspendida, apenas apoyada, con los dedos corazón y meñique doblados; la mano derecha de él se asienta con firmeza sobre el hombro derecho de ella. Marcelino y Lucía se abrazan buscando el calor y la solidaridad que les ayuden a soportar el terrible espectáculo que están mirando. Esta posición

corporal le confiere una cierta debilidad escénica. Las ropas que portan Marcelino y Lucía, propias de la clase proletaria de la época, ponen en evidencia su bajo estrato social. La visión que tiene el lector al mirar por el hueco de la ventana, limitada a la oscuridad de la noche interrumpida por las luces del lejano frente de batalla, crea un ambiente inestable y promueve la sensación de angustia en la que el futuro se presenta incierto y carente de perspectiva.

El cuadro de Caillebote presenta colores cálidos propios del día soleado en que se enmarca. El retratado René, hermano del pintor, posa junto al lucido balaustre que cierra la parte inferior de una de las ventanas del domicilio familiar. La solidez de los materiales de edificación denota la calidad del inmueble. La elegante figura de René representada de cuerpo entero está enfundada en un traje propio de la burguesía local. Las manos en los bolsillos y las piernas abiertas sólidamente plantadas en el suelo, le confieren el aspecto de un hombre seguro de sí mismo y le dan la prestancia de los miembros de la clase dirigente. René ocupa una posición ligeramente desplazada a la derecha del eje central vertical del cuatro y desde esta perspectiva se puede contemplar claramente el exterior de la vivienda. Desde esta ventana se puede admirar la amplia calle bordeada de hermosos edificios tras los que asoma un espléndido cielo azul. La composición pictórica permite incluso precisar que René fija su atención en la mujer que está cruzando la calle.[41]

La «viñeta memorable MT» está dibujada bajo una falsa perspectiva. Giménez ha preferido primar la exposición estética de la escena a realizar un encuadre realista. Como puede verse en la mayor parte de las viñetas del pericampo, las hojas de las ventanas están prácticamente rozando la espalda de los personajes. Sin embargo, la desaparición de las hojas de la ventana en la «viñeta memorable MT» permite resaltar la expresión corporal de Marcelino y Lucía, contraponer su quietud a los destellos de las luces del frente de batalla y de esta forma crear un ambiente escénico propicio para acentuar el dramatismo del discurso del protagonista. Este paréntesis estético/visual es lo que refuerza la idea de concebir a la «viñeta memorable MT» como un cuerpo extraño en la continuidad gráfica de la escena.

Análisis del texto en la «viñeta memorable MT»

El testimonio de Marcelino en la «viñeta memorable MT» no se refiere a la guerra propiamente dicha sino a las muertes arbitrarias que, por venganza o envidia, perpetraban civiles de ambos bandos: «Mientras imperó la ley no pudimos sospechar siquiera que vivieran entre nosotros tantos miles de ladrones, tantos miles de asesinos». Texto perturbador. Un pasaje que obstaculiza la continuidad del alegato contra los militares rebeldes y la derecha capitalista, porque incide en la crueldad de la gente no implicada directamente en la contienda. Las personas con las que convivimos a diario pueden convertirse en un peligro cuando se ven sometidas a situaciones extraordinarias que les impiden el autocontrol. El tejido que sostiene la

[41] Artifex in Opere, *Jeune homme à la fenêtre,* 18 Janvier 2014, Disponible en https://artifexinopere.com/?p=4071

concordia entre humanos es frágil y se desgarra con facilidad cuando las personas creen que pueden sacar algún tipo de provecho o manifestar su odio contenido hacia sus semejantes.

En la «viñeta memorable MT», Marcelino argumenta que la *ley*, como elemento coercitivo, es capaz de garantizar un orden, aparente, que tiene como consecuencia la invisibilidad de los instintos asesinos de algunos ciudadanos.

De ello podemos deducir que Marcelino ve en la ley una realidad objetiva que garantiza el orden a través de la legislación vigente. Posiblemente él esté pensando en las leyes dictadas durante la reciente República, pero esa legislación no fue intemporal sino que sustituyó a la que regía en la monarquía de Alfonso XIII y luego sería reemplazada por la promulgada durante la dictadura franquista. Por tanto, Marcelino tuvo que adaptarse, varias veces en su vida, a la realidad objetiva de la ley actuante.

La idea de Marcelino sobre la existencia de un marco legal que protege a los individuos de una comunidad está basada en un mito surgido de la imaginación humana. Los humanos somos «grandes creadores de mitos» tal y como expresa el historiador Yuval Noah Harari: «No hay dioses en el universo, no hay naciones, no hay dinero, ni derechos humanos, ni leyes, ni justicia fuera de la imaginación común de los seres vivos».[42] La ley solo tiene fuerza si los integrantes de una comunidad creen en ella o por lo menos no se oponen a su aplicación. El delito «imaginado» de hoy podría dejar de serlo mañana si existe un cambio de régimen político o si la presión social logra que se despenalice.

> Con el fin de salvaguardar un orden imaginado es obligado realizar esfuerzos continuos y tenaces, algunos de los cuales derivan en violencia y coerción. Los ejércitos, las fuerzas policiales, los tribunales y las prisiones trabajan sin cesar, obligando a la gente a actuar de acuerdo con el orden imaginado.[43]

No existe un ente capaz de crear leyes inmutables que se adecúen perfectamente a las necesidades de la gente y que se puedan aplicar en cualquier época y en cualquier lugar donde llegara el proceso civilizador. Legislar es una de las actividades más difíciles porque la ley «imaginada» por los humanos no puede prever todas y cada una de las posibles situaciones en las que se deba aplicar. Siempre habrá un elemento atenuador o un resquicio legal que permita al infractor esquivar su culpabilidad y ser exonerado de la pena. Además, es una constante que las leyes no siempre se dictan para crear un clima de igualdad entre las personas de una comunidad sino que más bien tratan de favorecer a un grupo social determinado.

> El derecho a dibujar la línea de separación entre coacción legítima [la que ayuda a la preservación del orden] y la coacción ilegítima [la que provoca la alteración o el socavamiento de ese orden], permitida y prohibida, legal y criminal, tolerada e intolerable, es el principal trofeo en juego en las luchas de poder. La posesión de tal derecho no deja de ser, a fin de cuentas, el atributo definitorio

[42] Harari, Y. N. *Sapiens. De animales a dioses. Una breve historia de la humanidad.* Barcelona, Debate, 2014, p. 41.

[43] *Ibid.* p. 130.

> del poder, del mismo modo, que la capacidad de hacer uso de ese derecho y de convertir ese uso que se hace en algo de obligado cumplimiento para otros es el rasgo definitorio de la dominación.[44]

La ley que anhela Marcelino ha dejado de aplicarse en Madrid porque sus habitantes han dejado de creer en ella debido a que los estamentos que la controlaban están ausentes; de ahí que él se asombre del comportamiento violento de sus conciudadanos. Las palabras de Marcelino son inquietantes porque ponen de manifiesto lo imprevisible de la conducta humana. Los vínculos sociales y emocionales, que se supone comparten los integrantes de una comunidad, entrelazan el tejido del mundo de las apariencias que oculta la barbarie con el apoyo coercitivo de la ley. No todos los individuos logran integrarse, plenamente, en la sociedad en la que les ha tocado vivir, porque en ella se imponen complicadas normas de conducta que ellos no alcanzan asimilar. De este modo, la presión social va a crear individuos con distintos niveles de adaptación. Las personas más distanciadas del modelo socialmente aceptado son las que tendrán que hacer un mayor esfuerzo para ocultar su verdadera naturaleza y son las más susceptibles de provocar alteraciones en momentos de desorden o caos.

FIG. 5. La viñeta 12.ª del pericampo. Las palabras que Marcelino pronunciara en la oscuridad de la noche quedan suspendidas en el tiempo y aparecen como voz en *off*, al amanecer del nuevo día. El paisaje urbano de destrucción anuncia la desaparición de los ideales que Marcelino veía en la República. (*36-39 Malos tiempos* tomo IV. Barcelon, Glénat, 2009, p. 9).

[44] Bauman, Z. *Retrotopía.* Barcelona, Paidós, 2017, p. 26.

Pero ¿a qué se debe que, en épocas de paz, ladrones y asesinos se hagan invisibles y transiten como hombres de bien sin que su naturaleza sea detectada? La respuesta la encontramos en el sociólogo Zygmunt Bauman (1925-2017):

> En el curso del proceso civilizador, los actos de violencia humana fueron barridos de nuestra «vista» pero no de la «naturaleza humana»... el proceso civilizador solo había conseguido revestirlo de cierta pátina o «externalizarlo» (como cuando la agresividad se transfiere de los campos de batalla a los campos de fútbol), pero no remediarlo ni, menos aún, exorcizarlo. Ese animal vive aguardando su momento, preparado para borrar la terriblemente fina capa de decoro convencional que nos recubre y que está ahí para esconder esa parte tan poco atractiva de nosotros, que no para reprimir y contener lo siniestro y lo sangriento.[45]

Marcelino continúa su discurso y lo concluye condenando, en un breve texto, a los militares que urdieron el golpe de estado con el que se inicia la Guerra Civil: «Ojalá la Historia no les olvide, ni les perdone». En esta viñeta, la número doce del pericampo, se presenta un paisaje urbano de destrucción. La condición humana está presente solo en la voz en *off* de Marcelino. La ausencia de un punto de referencia espacial nos impide saber si la imagen expuesta, en esta viñeta, es la vista que se ve desde la casa de Marcelino —pero desde una perspectiva distinta—, o es el panorama de alguna zona, próxima o alejada, de Madrid. La condena de Marcelino expresa un deseo, instalado en un futuro lejano, ¡que la providencia castigue a los militares rebeldes! Sin embargo, la imagen de la viñeta (*lo mostrado)* está desplazada en el tiempo en relación al texto (*lo dicho*); las palabras de Marcelino están pronunciadas en un instante pretérito (la noche) al momento referido en la imagen (el amanecer). El globo de la voz en *off* queda suspendido en la parte superior izquierda de la viñeta y la sentencia verbal permanece en el pensamiento del lector mientras su mirada se desplaza por un paisaje desolador. La imagen podría ser percibida por el lector del modo siguiente: «La oscuridad de la noche ha dado paso a un nuevo día. Aún no ha salido el sol pero sus rayos se anuncian en el horizonte y alcanzan las fachadas de edificios semiderruidos atravesando los desnudos marcos de sus ventanas».

El discurso llega a su fin y anuncia dos trágicas metáforas. La primera es que la representación simbólica de la *seguridad* del interior de la vivienda de Marcelino y Lucía frente a la *incertidumbre* del exterior, se ha roto; la segunda es que los escombros, que los rayos del sol han puesto de relieve, anuncian la desaparición de los ideales de Marcelino, aquellos que él veía en la República.

Conclusiones

Desde el punto de vista de Marcelino, la Guerra Civil española tiene su origen en la lucha de clases sociales. Por un lado, la clase dominante que desea mantener los privilegios conquistados durante generaciones —los militares rebeldes y la derecha capitalista— y por el otro, la clase trabajadora que desea salir de la pobreza y la ignorancia a la que ha estado sometida.

[45] *Ibid.*, p. 24.

Como hemos visto, esta idea se aproxima bastante a lo postulado por historiadores como Paul Preston o Ángel Viñas; se aleja de la tesis de Stanley G. Payne cuando junto a la conspiración militar involucra al partido socialista y al gobierno del Frente Popular; y no tiene en cuenta el eje «centralismo contra independencia regional» propuesto por Antony Beevor.

El alegato de Marcelino no puede sintetizar, en modo alguno, una revisión histórica compleja como es el origen de la Guerra Civil pero expone, con claridad, una línea argumental acusatoria del uso de la fuerza militar y económica para someter a la población.

La línea argumental formulada por Marcelino en el pericampo se ve interrumpida en la «viñeta memorable MT». El protagonista se aleja de los desastres de la historia y se centra en la historia de los excesos cometidos por la gente corriente al verse eximida de la aplicación de la ley. Esta agresividad, invisible bajo el decoro del proceso civilizador, apesadumbra a Marcelino y haría desconfiar a cualquiera de la solidaridad humana.

«Mientras imperó la ley no pudimos sospechar siquiera que vivieran entre nosotros tantos miles de ladrones, tantos miles de asesinos». Para comprender el sentido de la frase pronunciada por Marcelino en la «viñeta memorable MT», el lector deberá remitirse a la plancha que inicia el libro (p. 7). Tendrá que asociar la descripción que allí hace Giménez, sobre la continua aparición de cadáveres en las calles de Madrid —sin que se supiera ni la causa por la que fueron asesinados ni quienes perpetraron estos crímenes—, con las inquietantes palabras de Marcelino.

Por lo tanto, la «viñeta memorable MT» no es autosuficiente sino que depende del pericampo —incluso de la página previa— para adquirir todo su sentido. Para interpretar esta viñeta, empleamos la información almacenada en nuestra memoria (histórica, literaria, científica, etc.) y utilizamos «la red constituida por la totalidad de las imágenes (relato, obra, secuencia) en la que la imagen se inscribe».[46] Con estos elementos analizamos el texto y contemplamos/exploramos la imagen para comprender la intención narrativa del autor a la hora de transmitir conocimiento, sensaciones, o emociones.

La «viñeta memorable MT» de Carlos Giménez y el cuadro *Hombre joven en la ventana* de Gustave Caillebote representan a personajes de espaldas mirando a través de una ventana. En ambos casos, la puesta en escena es de gran belleza plástica pero constituyen dos modos distintos de expresión artística. La primera imagen forma parte de un relato espacio/temporal compuesto por múltiples viñetas interdependientes y la segunda imagen muestra el tiempo suspendido en un espacio limitado de una escena interpretable pero difícilmente narrativa. Sin embargo, ambos autores han encontrado el marco escénico que les permite poner de relieve aquello que querían mostrar: Giménez la inquietud de un obrero y su mujer frente a un presente hostil y un futuro incierto, y Caillebote la solidez y la placidez de un

[46] Groensteen, T. (2007). *Op. cit.*, p. 69.

ambiente burgués abierto y lleno de posibilidades, representado por la imponente figura de su hermano René.[47]

La «viñeta memorable MT» podría ser fácilmente sustituible por otra que estuviera más integrada en su pericampo y que no interrumpiera la argumentación de Marcelino sobre la implicación de los militares rebeldes en el origen de la Guerra Civil española. Sin embargo, su original puesta en escena, dos personajes de espaldas abrazados junto a una ventana, y el carácter contradictorio entre texto e imagen provoca un desequilibrio en el alegato de Marcelino. Aparece una grieta en el discurso; la duda se hace presente en dos supuestos: primero, la gente común también forma parte de la crueldad de la guerra y, segundo, la ley, como constructo social, sirve como contención de la agresividad. A modo de interludio esta viñeta constituye una divagación mental en la monolítica disertación de Marcelino, hace que aparezca un elemento emotivo/revulsivo que promueve la reflexión del lector, sin que ello le impida percibir con claridad el mensaje que el personaje pretende transmitir. La «viñeta memorable MT» al romper la linealidad narrativa y crear un inciso en la formalidad expresiva, a modo de una nota musical disonante, contribuye a que el discurso pronunciado en el pericampo sea más creíble y que Marcelino aparezca como un personaje más real, más humano.

La «viñeta memorable MT» es un hallazgo, tanto desde el punto de vista estético como desde el discursivo. Las viñetas del pericampo presentan una «solidaridad icónica» que las vincula y esta vinculación crea un flujo narrativo, ininterrumpido, que precipita al relato hasta su conclusión. La causalidad y la culminación previsible del alegato de Marcelino se enriquece con la presencia de la «viñeta memorable MT» al proporcionar un discurso dentro del discurso del pericampo y una imagen desacorde dentro de una cadencia de imágenes intencionadamente armónica. Este original planteamiento es lo que hace que la «viñeta memorable MT» sea en realidad un elemento imprescindible para la exposición del relato.

[47] Resulta paradójico que René muriera poco tiempo después de posar para el cuadro de Caillebote y que Marcelino y Lucía sobrevivieran a la Guerra Civil y ¡quién sabe! si su creador, Carlos Giménez, les dejara vivir lo suficiente para asistir al final de la dictadura franquista y la instauración de la democracia en España.

Bibliografía

Bauman, Z. *Retrotopía.* Barcelona, Paidós, 2017.

Beevor, A. *La guerra civil española.* Barcelona, Crítica, 2005.

Fuéri, J. P. y Vidal, F. «Le Bug de Bilal: deux ou dix tomes», en *Casemate,* n.º 109 (2017). Disponible en https://casemate.fr/le-bug-de-bilal-deux-ou-dix-tomes/

García, A. «La Guerra Civil Española 1936-1939», *El Diario de Avisos de Tenerife*, 5 de noviembre de 2000, p. 8.

Giménez, C. *36-39 Malos tiempos* iv. Barcelona, Ediciones Glénat, 2009.

Groensteen, T. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.* Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

—*La bande dessinée. Mode d'emploi.* Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2007.

Harari, Y. N. *Sapiens. De animales a dioses. Una breve historia de la humanidad.* Barcelona, Debate, 2014.

Kranzfelder, I. *Hopper.* Köln, Taschen, 1998.

Losada, J. C. «La conspiración y la Guerra Civil para Payne y Palacios», en *Hispania Nova*, n.º 1 Extraordinario (2015), pp. 136-149. Disponible en https://e-revistas.uc3m.es/index.php/HISPNOV/article/view/2870/1585

Matly, M. *El cómic sobre la Guerra Civil.* Madrid, Cátedra, 2018.

Molino, S. «Lo que Unamuno nunca dijo a Millán Astray», en *El País*, 9 de mayo de 2018. Disponible en https://elpais.com/cultura/2018/05/07/actualidad/1525711624_377047.html

Moran, C. «Las enseñanzas de la República», en *El País*, 17 de abril de 2006. Disponible en https://elpais.com/diario/2006/04/17/educacion/1145224801_850215.html

Parme, F. «Fabrice Parme dans la case…/ Astrid Bromure», en *Une case en plus*, 7 junio 2018. Disponible en https://unecaseenplus.fr/fabrice-parme-dans-la-case-astrid-bromure-4/

Payne, S. G. *El colapso de la República. Los orígenes de la Guerra Civil (1933-1936).* Madrid, La Esfera de los Libros, 2005.

—«Franco y los Orígenes de la Guerra Civil Española», en *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, n.º 1 (2014), p. 11-21. Disponible en http://albolafia.com/trab/Alb-Doss-001.PAYNE.pdf

Peeters, B. «La case mémorable de Benoît Peeters», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 65 (1985), pp. 88-89.

—*Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée.* Tournai, Casterman, 1991.

—*La bande dessinée.* Évreux, Flammarion, 1991.

Preston, P. G. *La Guerra Civil española: reacción, revolución y venganza.* Barcelona, Debolsillo, 2010.

Sterckx, P. «La case mémorable de Pierre Sterckx», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 56 (1984), pp. 67-69.

Thomas, H. *La guerra civil española (vol. I).* Barcelona, Mondadori, 2001 [1976].

Viñas, A. *La soledad de la República.* Barcelona, Crítica, 2006.

CuCoEntrevista

DAVID MUÑOZ

Una entrevista de Kike Infame

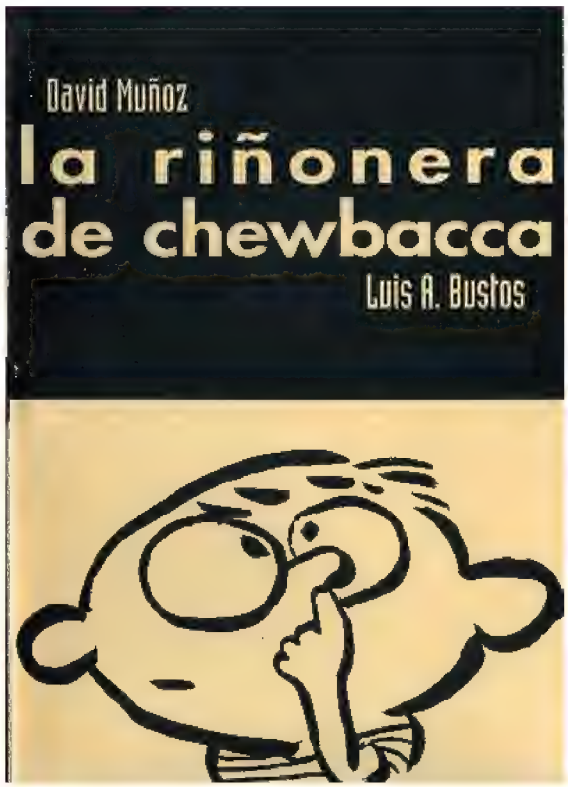
CuCoEntrevista

La presente entrevista se comenzó a realizar, vía email, en agosto de 2018. Parte de la misma se publicó en la revista Zona Cómic, *n.º 66 (septiembre de 2018). A la hora de plantear su edición para* CuCo, Cuadernos de Cómic, *entrevistador y entrevistado decidieron ampliar el campo a la labor del guionista tanto en cine como en televisión para ofrecer una imagen lo más cercana posible a su trayectoria.*

Tus primeras experiencias dentro del mundo del cómic vienen de la autoedición con trabajos como *Caja de ruidos* (Camaleón/Malasombra, 1997). ¿Cómo recuerdas esa época?

Yo creo que antes de *Caja de ruidos* había publicado un cómic dibujado por Luis Bustos que se llamaba *La riñonera de Chewbacca* (Malasombra, 1997) dentro de una colección de mini tebeos fotocopiados que sacábamos un grupo de amigos llamada *Mamá, mira lo que he hecho*. En aquella época fue cuando empecé a tener claro que quería dedicarme a contar historias. Como hobby, me refiero, no como manera de ganarme la vida. Entonces poder vivir de ello me parecía imposible. Simplemente era algo que me gustaba hacer y lo hacía. Y mi forma de contar historias era escribir guiones de cómic, claro, porque lo del cine y la televisión ni se me pasaba por la cabeza. Pensar en escribir películas me parecía algo tan descabellado como querer ser astronauta. Hay que tener en cuenta lo distinto que era todo entonces. Las televisiones privadas estaban arrancando; la industria del cómic español había colapsado tras la desaparición de casi todas las revistas, salvo, creo, *El Víbora*; no había manera de conocer a guionistas pro-

fesionales ni donde estudiar guion (salvo, quizá, en la ECAM, cuya existencia descubrí siendo ya profesional)… ¡no existía Internet! Era otro mundo. Pero pese a la falta total de expectativas profesionales, yo tenía muchas ganas de escribir historias. Y eso sí, muy poca idea de cómo escribirlas. No había recibido ningún tipo de formación como guionista y fui aprendiendo sobre la marcha. Por ejemplo, descubrí lo que eran los puntos de giro leyendo las fotocopias que tenía mi hermano —que estaba estudiando la carrera de Imagen y sonido— de uno de los manuales de guion de Syd Field. Por no tener, no tenía ni ordenador. Escribía los guiones a mano del tirón en una libreta de cuadros y así se los pasaba a los dibujantes con los que estaba empezando a colaborar. Me encantaría tener ahora alguna de esas libretas, pero las perdí todas. Una de las cosas que sí que echo un poco de menos a veces de esa época es aquella inconsciencia… ese tirar para adelante sin pensar mucho las cosas. Es paradójico, pero cuanto más aprendes, cuanto más sabes, más difícil te parece todo y más te cuesta tomar decisiones (supongo que porque al tener un marco de referencia, te juzgas más duramente). En cuanto a *Caja de ruidos* no he tenido nunca el valor de releerlo, supongo que porque me da miedo que me dé vergüenza ajena el guion. Lo recuerdo muy ingenuo y también bastante derivativo de las cosas que me gustaban entonces (aunque era una historia sobre un grupo de rock tenía un toque de realismo mágico a lo Beto Hernandez). Lo que sí creo es que el dibujante, Eduardo Alvarado, hizo un trabajo estupendo, y que de haber seguido colaborando habríamos acabado haciendo buenos tebeos. Pero Eduardo abandonó el cómic por la pintura —él lo que quería era ser Egon Schiele— y nunca volvimos a trabajar juntos.



Los comienzos.

Muy pronto comienza tu colaboración con Antonio Trashorras, que se prolongará durante años.

Sí, estuvimos muchos años escribiendo juntos. Yo creo que nos conocimos en la librería Madrid Comics, que durante mucho tiempo fue el lugar al que había que ir si querías encontrar a gente con intereses similares a los que yo tenía en aquella época (recuerda: ¡no había Internet!). Igual me equivoco, pero yo juraría que Antonio estaba trabajando allí preparando los pedidos por correo que hacían los clientes de la tienda de fuera de Madrid. La cuestión es que nos conocimos, nos caímos bien, y al poco tiempo acabamos haciendo un programa de radio juntos, sobre cómics, cine y televisión, en una emisora libre (o pirata, depende de a quién preguntes…) que se llamaba Onda Verde. Un día, nos confesamos uno al otro que estábamos

empezando a intentar escribir guiones de cine, y como nos entendíamos bien y teníamos gustos similares, decidimos aunar esfuerzos. Para mí fue importantísimo conocer a Antonio. Cuando empiezas, es muy fácil desanimarse y convencerse a uno mismo de que no merece la pena pasar tantas horas escribiendo algo que probablemente nunca leerá nadie. Así que ayuda mucho tener un compañero que esté esperando lo que escribes, alguien a quien le importe tanto lo que escribes como a ti. Aunque creo que si trabajamos tantos años juntos fue porque lo pasábamos muy bien, sobre todo al principio, cuando escribíamos por escribir y no teníamos ningún tipo de presión (lo cual no quiere decir que no trabajáramos mucho; al contrario, desde casi el principio nos veíamos tres veces a la semana para desarrollar historias). Nos reíamos mucho, hasta escribiendo dramones. Otra cosa muy importante de conocer a Antonio fue que él era mucho más ambicioso que yo. Escribía en la revista *Fotogramas* y trabajaba en un canal de televisión, con lo que ya había tratado con directores, productores, etc., y tenía claro que vender un guion de cine no era algo tan imposible como me parecía a mí. La verdad es que yo solo igual ni lo habría intentado.

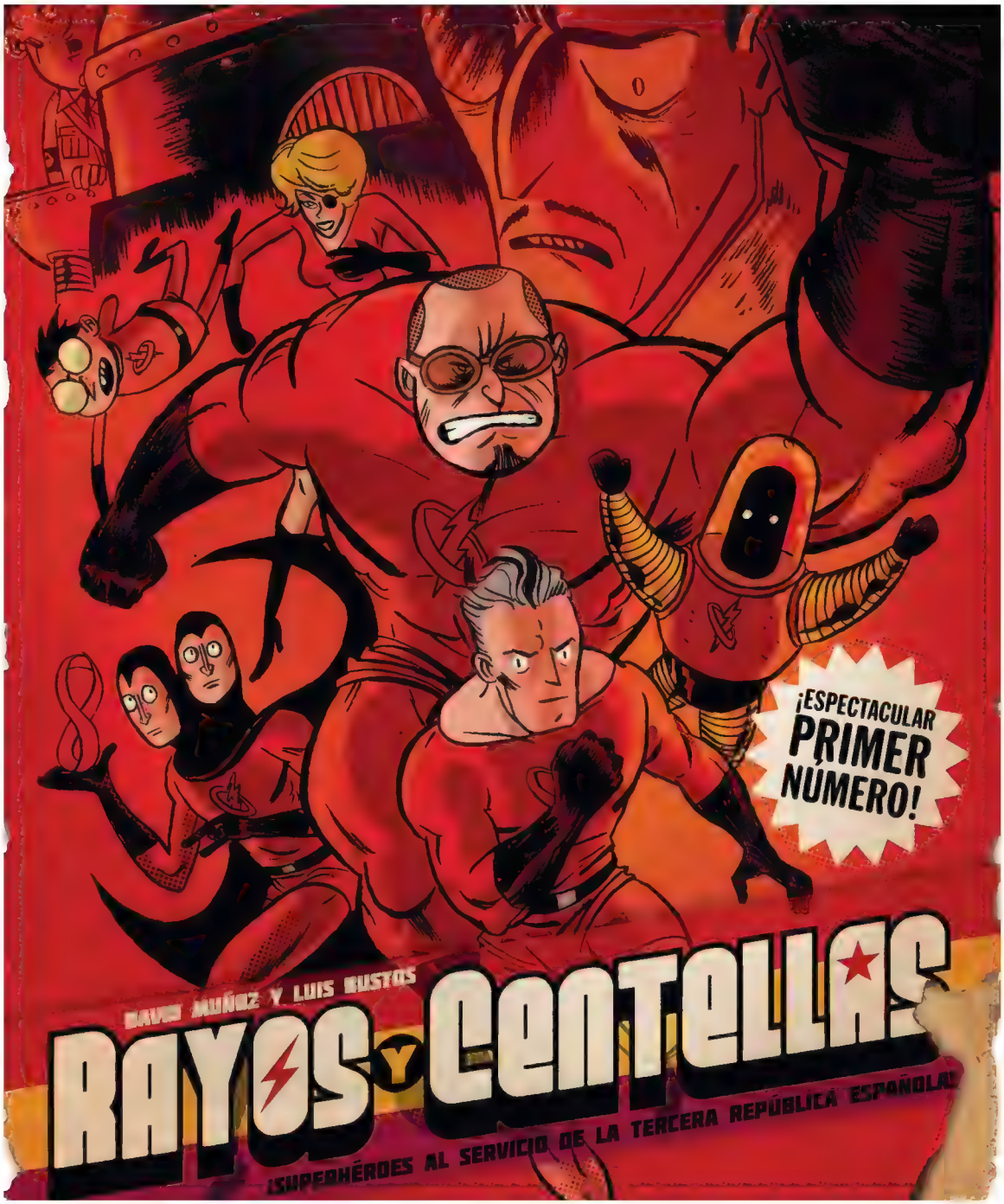
Desde tus inicios vemos tu interés por el análisis del medio participando en la revista *U, el hijo de Urich* (Camaleón/La Factoría/U, 1996).

A mí siempre me ha gustado mucho escribir sobre las cosas que me interesan. Antes de ganarme la vida como guionista y con cosas relacionadas con el guion, como dar clases de guion, fui colaborador de revistas como *Fantastic Magazine* y escribí biografías de grupos de rock para una editorial valenciana que se llamaba La Máscara. Pero de todo lo que he hecho en esa línea, de lo que más me siento

U, el hijo de Urich. La entrevista como arte.

orgulloso con diferencia es de haber participado en *U*. Lo que queríamos todos los colaboradores era hacer una especie de *The Comics Journal* (la mejor revista sobre cómics que, en mi opinión, se ha editado nunca) a la española, y creo que lo conseguimos. Además, el *U*, y antes, el *Urich*, fue mi escuela de escritura. Entonces no me daba cuenta, pero para mí fue una suerte enorme pasar tanto tiempo discutiendo, charlando y riéndome con gente que valía (y que vale) tanto como Santiago García, José María Méndez, Javier Olivares, Francisco Naranjo, Luis Bustos o Enrique Vela, entre muchos otros. Lo que ahora me parece increíble es que tuviéramos el tiempo y la energía necesarias para publicar una revista así cada pocos meses, sobre todo teniendo en cuenta que ninguno cobrábamos por hacerla. Porque encima en

poco tiempo pasamos de sacar panfletillos escuchimizados a verdaderos *libracos* de casi doscientas páginas. Y, ah, como en el caso de Antonio, Madrid Comics también jugó un papel importante en mi *carrera* como teórico del cómic, porque *Urich* (Madrid Cómics, 1986), el precedente de *U*, era el boletín de la librería y empecé a colaborar en él después de conocer allí al que por entonces era su director, José María Méndez.


¡ESPECTACULAR PRIMER NÚMERO!
DAVID MUÑOZ Y LUIS BUSTOS
RAYOS Y CENTELLAS
¡SUPERHÉROES AL SERVICIO DE LA TERCERA REPÚBLICA ESPAÑOLA!

Nueva portada de Luis Bustos para la reedición digital de *Rayos y centellas*.

Uno de tus trabajos más relevantes de la época será *Rayos y centellas* (Camaleón/ Malasombra, 1996), junto a Luis Bustos. ¿Cómo recuerdas la obra?

Pues tampoco la he leído desde hace años. Pero es un trabajo del que aún me siento orgulloso. No recuerdo bien el tebeo que acabamos haciendo, pero sí que recuerdo el que queríamos hacer, y ese me sigue gustando mucho. La pena es que no hiciéramos más. Camaleón Ediciones, una heroica editorial de Barcelona que se lanzó a publicar *comic-books* de autores españoles, nos editó tres números que vendieron regular y ahí quedó la cosa. Hubo una época en que Luis y yo tanteamos la posibilidad de cerrar la serie con un especial, pero me parece que no pasamos de unas pocas páginas. Después, a lo largo de los años, Luis y yo hablamos muchas veces de retomar a los personajes, pero nunca lo hicimos. Como siempre, es difícil que un dibujante se anime a invertir los meses y meses que lleva a hacer un tebeo a cambio prácticamente de nada. Además, en este caso también pesó que Luis y yo no acabábamos de ver las cosas de la misma manera y teníamos ideas muy distintas de cómo seguir la serie. Aunque a lo mejor me falla la memoria y no fue exactamente así. Ahora me viene a la cabeza que empezamos una especie de número especial en que los personajes iban al Salón del Cómic de Barcelona, pero no pasamos de las primeras páginas. Lo que sí recuerdo bien es que a partir de cierto momento dejamos de entendernos tan bien como cuando empezamos a trabajar juntos. Los dos nos habíamos convertido en otras personas. Pero sigo pensando que la idea de una serie de un grupo de superhéroes que vive en un mundo donde la República ganó la Guerra Civil y acaban atrapados en la España de Franco tiene mucho potencial.

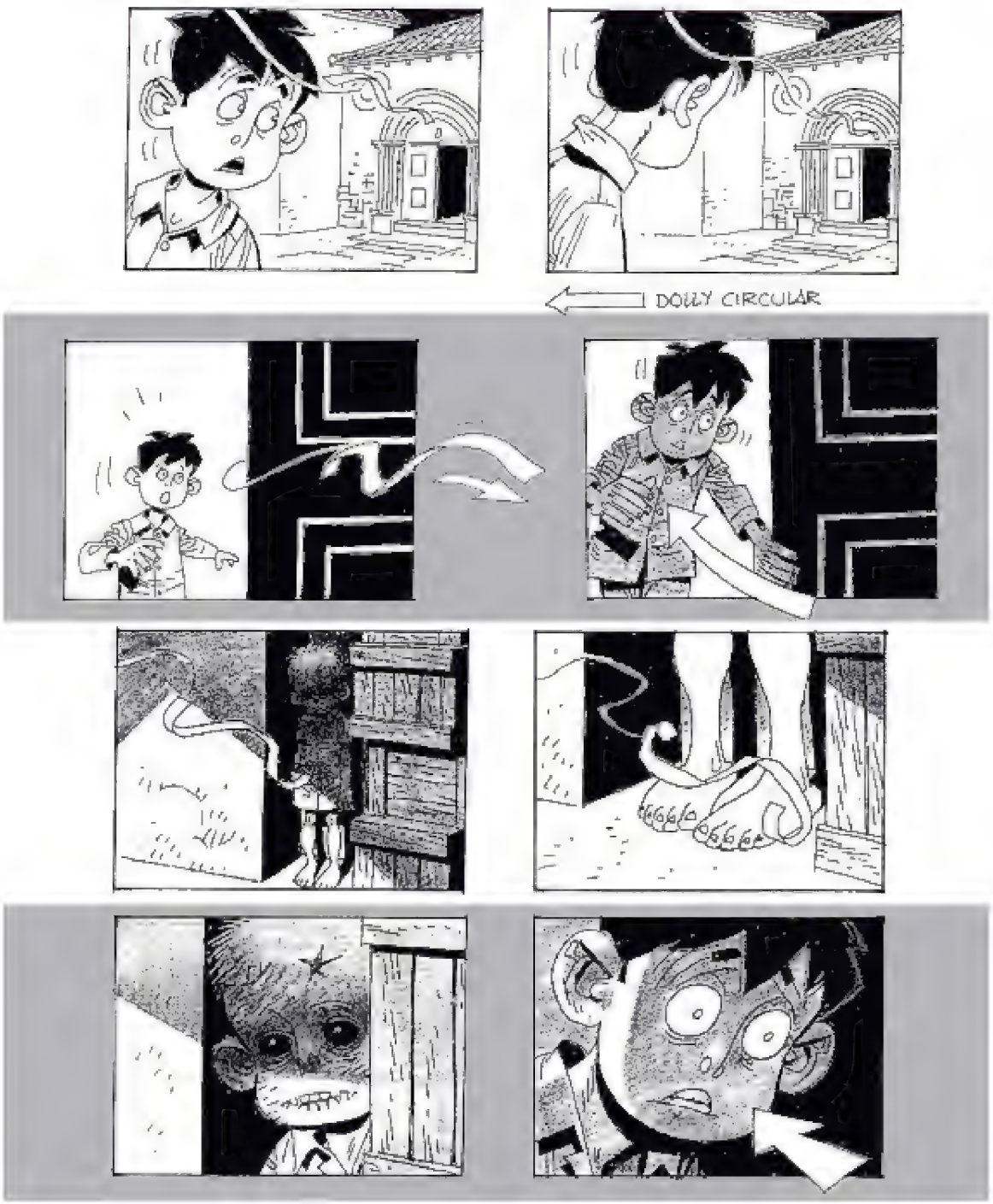
En la obra vemos un peculiar acercamiento al mundo de los superhéroes.

A mí siempre me han gustado los superhéroes. De vez en cuando me saturo, o me harto de tanto *reboot* y tanto *crossover* y los abandono durante un tiempo, pero tarde o temprano acabo volviendo a ellos. Lo malo es que cada vez me cuesta más encontrar series que no me den la sensación de que cuentan cosas que ya me han contado antes mil veces. Respecto a *Rayos y centellas*, no es un intento de «deconstruir» los superhéroes, como una vez me dijo un crítico, sino una carta de amor a todo lo que a Luis y a mí nos gustaba de los superhéroes. Una celebración de lo locos, divertidos, épicos e imaginativos que pueden llegar a ser. Lo de las deconstrucciones no era lo nuestro. Para eso te tienen que cargar los superhéroes, como les pasaba a algunos autores de la época —que por otra parte nos gustaban mucho— como Alan Moore, Rick Veitch o Pat Mills. Lo que intentamos nosotros fue coger todo aquello que nos gustaba de los superhéroes americanos y pasarlo por el filtro costumbrista/esperpéntico de las películas de Berlanga, pero, sobre todo —especialmente para Luis—, de los cómics de Gallardo y Mediavilla. Por ejemplo, uno de nuestros malos creo que se llamaba Saza, en homenaje al actor del mismo nombre de las películas de Berlanga. Y también enlazábamos con los tebeos españoles de nuestra infancia, como *Roberto Alcázar y Pedrín*, *Super Pumby* y tantos otros. Releo lo que acabo de escribir y cualquiera diría que tuvimos reuniones sesudísimas para hacer *Rayos y centellas,* pero no, el proceso fue mucho más instintivo y rápido de lo que puede parecer al explicarlo. Simplemente hicimos el tebeo que nos salió naturalmente teniendo en cuenta las cosas que nos gustaban. Luis y yo estábamos muy bien sintonizados por entonces

y no recuerdo que le diéramos demasiadas vueltas a nada. Nos poníamos a hablar, soltábamos paridas mientras nos partíamos de risa e íbamos inventándonos el mundo de la historia y los personajes. A veces en alguna de esas reuniones de trabajo estaban amigos, como el dibujante Javier Olivares, que también contribuían con ideas (creo que fue Javier quien le puso nombre a uno de los protagonistas, el soviético Boris Bovril; el apellido no era ruso, sino el nombre de un extracto de carne de vaca).

También está presente un tema recurrente tanto en tu trabajo en el cómic como en medios audiovisuales: la Guerra Civil.

Es que me parece un tema apasionante. No solo es una guerra relativamente reciente, preludio o ensayo a muchos niveles de la Segunda Guerra Mundial, sino que sigue marcando el día a día de España (solo hay que ver la reciente polémica sobre el Valle de los Caídos). Me parece muy triste que durante tantos años haya sido un tema casi tabú en el cine y la televisión, sobre todo porque parte de percepciones que no son ciertas. Por ejemplo, mucha gente cree que se han hecho muchas películas sobre la Guerra Civil, y no es así. Una vez en mi blog me tomé las molestias de contar todas las películas sobre la Guerra Civil estrenadas durante los últimos años y me salieron una o dos. Pero es mucho el público que parece convencido, a base de creer lo que repiten una y otra vez tertulianos ultras, de que poco menos se estrena una a la semana. A veces me pasma que hasta algunos alumnos míos se muestren convencidos de ello. Es como si vivieran en una realidad paralela. El problema, y lo que nos diferencia del resto de Europa, es que aquí ganaron los «malos» (o sea, los aliados de Hitler) y muchos de sus descendientes, ideológicamente me refiero, siguen en el poder y les sale urticaria al ver ficciones que cuestionan el que ellos querrían como relato oficial, dando a entender que una historia ambientada en la Guerra Civil es siempre un panfleto que busca manipular interesadamente lo que ellos entienden como su «verdad» (que no hubo buenos ni malos, que aquello no fue un golpe de estado, etc.). De todas maneras, en mi caso no creo haber escrito ninguna historia realmente «sobre» la Guerra Civil, sino que la he usado como marco para contar de forma creíble las cosas que quiero contar. El género histórico puro siempre me ha dado mucho reparo. Me interesa cuando lo escriben otros, pero no es algo que suela atraerme como guionista. Por ejemplo, en *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2001), ambientar la historia en la Guerra Civil no fue una decisión mía ni de mi coguionista, Antonio Trashorras, sino del director, Guillermo del Toro. Nuestro tratamiento original, el que él leyó cuando decidió comprarnos el proyecto, era una ucronía. Sucedía en un lugar y una época indeterminados. Pero claro, si quieres ambientar una historia de guerra en España en un contexto realista no demasiado lejano en el tiempo no te queda otra que recurrir a la Guerra Civil. Y, además, ubicar las historias en una realidad determinada siempre aporta cosas que pueden hacerlas más interesantes. Eso es una cosa que aprendimos con Del Toro. Una vez nos dijo: «lo local es lo internacional», criticando algunas películas de cine fantástico español que se rodaban entonces ambientadas en localizaciones genéricas que intentando ser cualquier lugar acababan por ser ninguno. Y tenía razón. Las historias abren ventanas a mundos a los que te gusta asomarte, y salvo que tengas el presupuesto necesario para sugerir un mundo totalmente imaginario que pueda resultar fascinante (como, por poner un ejemplo de una película que me apasiona: *Brazil*, de

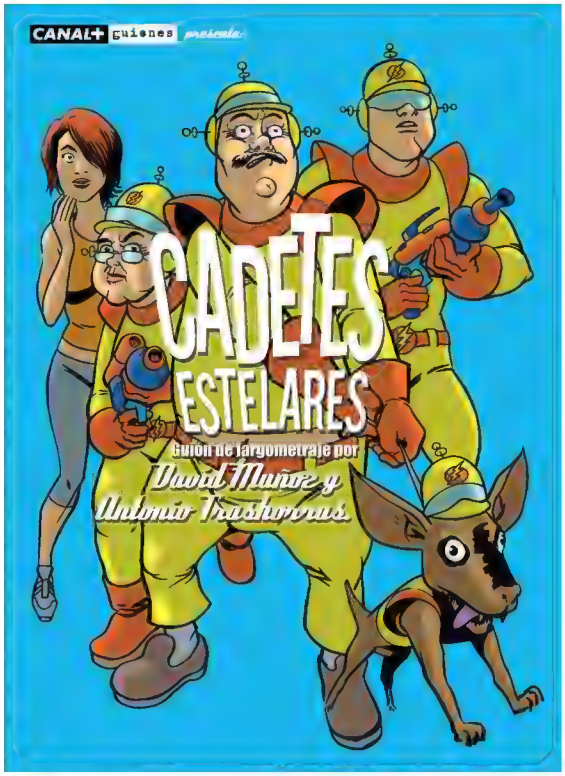


Storyboard de Carlos Giménez para *El espinazo del diablo.*

Terry Gilliam), casi siempre es preferible que ese mundo tenga alguna conexión con la realidad. El contexto, lo concreto, siempre te regala cosas que enriquecen la historia.

Hablabas de tu primer largometraje, *El espinazo del diablo*. Nada menos que con Carlos Giménez realizando el *storyboard*.

Como te he dicho antes, la idea de ubicar *El espinazo…* en la Guerra Civil no fue nuestra, sino de Guillermo del Toro. Y también fue idea suya llamar a Carlos Giménez, que no solo dibujó el *storyboard*, sino que también diseñó algunos escenarios e incluso llegó a retocar algún diálogo de los niños para que hablaran de forma más parecida a como se hablaba de verdad en la época. De hecho, por aquella época hubo quien dijo que nuestra película era una especie de adaptación no reconocida de *Paracuellos*, el cómic autobiográfico de Carlos Giménez que cuenta su infancia en uno de los hogares de Auxilio Social tras el final de la Guerra Civil. Y creo que esa opinión pudo estar en parte motivada por algunos de los diálogos que había escrito el propio Giménez, que, efectivamente, sonaban mucho a *Paracuellos*. Tanto Antonio como yo admiramos mucho a Carlos Giménez —el prota de la película se llama Carlos por él, claro— y nos habría encantado adaptar *Paracuellos* al cine, pero nuestra historia no tenía mucho que ver con la suya salvo que sucedía en un orfanato en la España de la Guerra Civil. En realidad, el referente que más nos pesó para escribir *El espinazo…* fue una novela, *El señor de las moscas*, de William Golding, pero curiosamente no era algo que se mencionara mucho en las críticas. Leer la novela de Golding cuando estaba en 8.º de EGB (me la pasó un profe muy progre que tenía) fue muy importante para mí. Yo sufría lo que ahora llamamos *bullying*. Recuerdo mis años de colegio como una pesadilla que a veces temía que nunca fuera a acabar. Y una de las cosas que se te pasan por la cabeza cuando eres pequeño y te conviertes en el objetivo de unos abusones es que a lo mejor te lo mereces. Pero leer *El señor de las moscas* me dejó bien claro que eso no era así. Que por ser tímido y tener defectos físicos no tenían por qué pegarme, que tenía derecho a ser como era y que me dejaran en paz, y que mis torturadores eran unos hijos de puta que me pegaban simplemente porque podían hacerlo.



Portada del guion de *Cadetes estelares* de Javier Rodríguez.

Acción

Comienzas a trabajar en televisión en Paramount Comedy.

Antes ya había colaborado con algún canal como C: haciendo pequeñas piezas, pero sí, el de *Paramount* fue mi primer trabajo televisivo con cierta continuidad. Lo conseguí gracias a Antonio, que ya estaba trabajando allí llevando a los monologuistas del canal. Un día Antonio me llamó para que conociera a Felipe Pontón, que ahora mismo no recuerdo qué cargo tenía exactamente en el

canal, pero para mí fue siempre una especie de subdirector, y al día siguiente me llamaron para empezar a trabajar allí, creo que un proyecto de serie de televisión que no llegó a hacerse nunca.

Durante siete años vas compaginando diferentes trabajos dentro de *Paramount*.

Sí, después de aquel proyecto de serie, escribí y realicé algunos sketches, entre ellos alguno para un programa que se llamaba *Telecomprin* (Carlos Clavijo, 2002), luego pasé a *La hora chanante* (Joaquín Reyes, Santiago de Lucas y Ernesto Sevilla, 2002-2006), y después ya solo como guionista al *late night* presentado por Dani Mateo *Noche Sin Tregua* (Carlos Clavijo, 2004-2007), que terminé dirigiendo. Fue una época estupenda. Teníamos mucha libertad y encima nos pagaban bien. Lo que pasa es que ahora valoro más esos años que entonces, no por nostalgia (aunque también puede ser) sino porque en mi ingenuidad y falta de experiencia entonces pensaba que trabajar en la tele era siempre así. Y no, claro. En realidad, suele ser más bien justo lo contrario. Aquello era así porque teníamos unos jefes estupendos, Felipe Pontón y el director del canal, Miguel Salvat (ahora director de HBO) que no solo confiaban en la gente a la que contrataban, sino que tenían el valor de hacer cosas que nadie más haría. Lógicamente, no todo lo que se hacía en Paramount era bueno, también hubo algún batacazo que otro, pero creo que es bastante significativo del buen criterio que tenían Felipe y Miguel que dieran sus primeras oportunidades (o al menos la oportunidad que les dio a conocer) a gente como Raúl Cimas, Ernesto Sevilla, Carlos Areces, Dani Mateo, Flipy o Joaquín Reyes. Creo que incluso la primera vez que vi a Paco León fue haciendo un monólogo para Paramount que a Antonio y a mí nos gustaba mucho. Ahora, toda o casi toda la gente que pasó por allí en aquella época son nombres consolidados. Cualquier cadena mataría por tenerlos a todos juntos. Una cosa curiosa es que muchos de aquellos primeros cómicos de Paramount no llegaron allí con la intención de hacer monólogos ni de actuar en *sketches* ni nada por el estilo. Pero si Felipe y Miguel les veían potencial, les convencían para intentarlo. Yo juraría que, por ejemplo, Joaquín Reyes a lo que vino al principio fue a hacer unas animaciones.

¿Cómo era el ambiente en *La hora chanante*?

Bastante caótico. No tenía nada que ver con la idea que cualquiera puede tener de cómo se hace un programa de televisión. No por Joaquín Reyes, que era el director y siempre ha sido, incluso en aquella época, en la que no sé cuántos años debía tener, pero probablemente no llegaría a los treinta, alguien muy trabajador, organizado y disciplinado (además de una de las personas con más talento con la que he trabajado), sino por el resto de los colaboradores. Los guiones se escribían a veces a mano en folios, otras veces ni se escribían, los «actores» llegaban a las grabaciones sin haberse leído el guion, el realizador a menudo improvisaba la forma de grabar los *sketches in situ*... Felipe Pontón se empeñó en que Antonio y yo pasáramos a formar parte del equipo del programa cuando *La hora chanante* ya llevaba tiempo en marcha creo que para intentar poner un poco de orden en ese caos. A lo mejor pensó que cómo teníamos más experiencia en el audiovisual los *chanantes* podrían aprender algo de nosotros. Pero visto con distancia, creo que no fue una buena idea. Sobre todo, porque nosotros no terminamos nunca de ser verdaderos *chanantes*. Aquel era un programa que hacían un grupo de ami-

gos bastante más jóvenes que nosotros que compartían un sentido del humor muy particular y, aunque Antonio y yo intentamos adaptarnos, nunca llegamos a conseguirlo del todo. Y luego, en realidad, una de las cosas que hacían que *La hora chanante* fuera *La hora chanante* era precisamente que se hiciera de forma tan loca. Aunque la falta de disciplina de unos y otros a veces provocaba que Joaquín estuviera al borde del colapso, creo que era imposible imponer una forma de trabajo convencional y pretender que el programa siguiera siendo el mismo. De todas maneras, el plan de Felipe falló porque nosotros en seguida sufrimos síndrome de Estocolmo, dejamos de pelear para que las cosas se hicieran de otra manera y nos limitamos a hacer lo que nos pedía Joaquín. Mi opinión de ellos era muy buena entonces y sigue siéndolo ahora. Gente maja, lista, con mucho talento… con la que por desgracia yo no tenía mucho que ver. Salvo con Carlos Areces, con el que siempre he sintonizado más, desde el primer día tuve la sensación de que aquel no era mi lugar, y de que Joaquín en realidad habría preferido no tener que contar con nosotros. Con razón, además, porque ya te digo que nuestra sensibilidad era otra. Yo nos habría despedido a los pocos meses. Ahora no sé cómo ocurrió, puede que incluso lo pidiera Joaquín, pero cuando me pasaron a *NST* para mí fue un alivio. Es muy difícil intentar encajar en un sitio en el que sabes que por mucho que te esfuerces no lo vas a conseguir. Pese a todo esto Antonio y yo hicimos cosas en *La hora chanante* de las que me siento muy orgulloso. Recuerdo por ejemplo un *sketch* muy divertido con Joaquín haciendo de Marilyn Manson, o, lo más loco de todo, otro *sketch* que terminaba con un ladrón obligando a la pareja a la que iba a robar a cantar el *We Will Rock You* de Queen basado en un sueño que le conté a Joaquín un día mientras estábamos comiendo. Pero una cosa que aprendí en aquella época y que he procurado hacer siempre desde entonces, es no aceptar nunca un trabajo en el que voy a tener que intentar ser algo que no puedo ser. Por mucho que me tiente. Acabas sintiéndote muy infeliz cuando lo que deberías hacer es estar disfrutando.

La primera serie que guionizas para televisión será *Quart* (Joaquín Llamas, Alberto Ruiz Rojo, Santiago Pumarola y Jacobo Rispa, 2007), adaptación de *La piel del tambor* de Arturo Pérez Reverte. ¿Cómo recuerdas la experiencia?

Otra experiencia agridulce. Yo estaba aún en Paramount, creo que terminando *NST*, cuando surgió la posibilidad de entrar en *Quart* gracias a un amigo guionista de televisión que también ha escrito cómics, Carlos Portela. A mí en aquella época me preocupaba mucho no haber trabajado nunca en la televisión digamos *mainstream*. Sobre todo, porque me imaginaba que si llegaba a los cuarenta sin un crédito en una serie lo iba a tener muy difícil para que me contrataran después para escribir alguna. Con lo que *Quart* me vino muy bien. Lo que pasó en *Quart* es que los guionistas nunca llegamos a verle el sentido a la trama principal que se empeñó en que escribiéramos la productora y que la cadena quería una serie que no era exactamente la misma que estábamos haciendo. Todo esto es más habitual de lo que debería. Parece que todo el mundo está de acuerdo sobre lo que se quiere hacer antes de empezar a trabajar, pero en realidad no se han hablado las cosas claramente. Fue entonces cuando me di cuenta de que mi experiencia en Paramount había sido totalmente excepcional. En la televisión convencional cada idea, cada frase, es discutida hasta la extenuación y más de una vez en vez de ser un guionista lo que eres es un escriba que

ejecuta de la mejor manera posible ideas de otros, incluso cuando sabes que no tienen sentido alguno y que te llevan al abismo.

Después llegaría *El comisario* (1999–2009).

Ahí llegué también de la mano de Antonio, que estaba trabajando como productor en la productora de la serie. Coescribía con otro amigo guionista, Carlos Molinero, con el que también estuve en *Quart*. Pero llegamos y a los pocos meses nos cerraron la serie. La nuestra fue la última temporada de *El comisario* tras diez años de emisión. Nosotros pensábamos que podía haber dado para más, pero no pudo ser. Afortunadamente, pese a lo poco que duró, fue una experiencia bastante mejor que la de *Quart*, sobre todo gracias a lo bien que nos llevábamos el equipo de guionistas. Y además creo que escribimos algunos episodios que quedaron bastante bien.

TIFFANY ES LA MAS MONA.
Y ADEMAS ES RUBIA.
¿ES QUE NO TE GUSTAN LAS RUBIAS?
SI, PERO SIEMPRE ES MEJOR DOS MORENAS Y UNA RUBIA.
¿Y ESO POR QUE?
PUES PORQUE CUANDO SE FUE JILL VINO YO QUE ERA RUBIA, Y ASÍ CON SABRINA Y KELLY ERAN DOS MORENAS Y UNA RUBIA. PERO AHORA...
BAH, QUE MAS DA, YO LAS PREFIERO RUBIAS.
Y ¿Y TAMBIEN? PERO ES QUE SABRINA ERA MAS GUAPA QUE TIFFANY
ESO ES VERDAD, QUE TIFFANY TIENE UNOS DIENTES ASÍ COMO...
¡EH, TU, PERRO!
¿QUE?
TE LLAMO? ME HA MANDADO A BUSCARTE. QUIERE HABLAR CONTIGO.
TE DIJE QUE CAMBIARAS UN POCO LAS RESPUESTAS.
¿YA VERAS COMO SE VAYA COSCA?
QUE VA... SI PUBRA ESO NOS LLAMARIA A LOS DOS.

Una primera versión de *Miedo* de David Muñoz y Javier Rodríguez, con diseños de personajes totalmente distintos.

Volviendo a los cómics, junto a Antonio Trashorras y el dibujante Javier Rodríguez realizas un trabajo basado en tus propias experiencias: *Miedo* (Glénat, 2003).

Sí, la historia está inspirada en el *bullying* que sufrí, aunque lo que ocurre no es exactamente lo que a mí me pasó. En general, la realidad tal cual no suele permitir contar buenas historias, tiene que ser dramatizada. Por eso, cuando parto de algo que me ha pasado, nunca lo cuento exactamente cómo ocurrió, sino que lo uso solo como punto de partida. El día en que el pasé del colegio al instituto fue uno de los mejores de mi vida, porque me permitió tener la oportunidad de ser otro, de reinventarme, y de dejar de interpretar el triste papel que me habían asignado algunos compañeros de clase. Compañeros con los que en aquella época te tirabas ocho años sí o sí. No es que en el instituto me convirtiera en otro, claro, porque es imposible dejar de ser del todo quien eres y además el *bullying* deja secuelas que nunca desaparecen y te hacen poner siempre una cierta distancia respecto a los demás (de eso va precisamente *Enemigos*, un corto que dirigí hace un par de años), pero vaya, que pasé a ser un estudiante normal, de esos que no llaman demasiado la atención ni para bien ni para mal. Bueno, eso hasta que empecé a dejarme el pelo largo, a llevar cazadoras de cuero, camisetas de grupos *heavies* y a repetir curso tras curso. Pero esa es otra historia (con la que, por cierto, escribí un guion de cómic, *Metal*, que debería haber sido la continuación de *Miedo* y nunca llegó a publicarse por abandono de su dibujante).

En el libro vemos el acoso al protagonista por compañeros de clase con la complicidad de un sistema escolar que se resiste a abandonar los modos de la recientemente terminada dictadura.

Es que era tremendo. Cuando le explico a mi hija los castigos corporales que recibíamos los niños de aquella época no se lo cree. Me pregunta: «¿Y ni los padres ni los niños denunciaban a los profesores?». Pero es que entonces, a nadie se le pasaba por la cabeza que aquello pudiera ser denunciable. Era lo normal. Aunque ahora que lo pienso, en realidad eso no era exactamente así, porque sí que recuerdo casos de padres de mentalidad más moderna que iban a protestar al colegio cuando se enteraban de que por ejemplo sus hijos habían estado una clase entera de rodillas con los brazos en cruz sosteniendo libros (mi madre lo hizo alguna vez, por ejemplo), pero claro, otra cosa es que esa protesta sirviera de algo. Y lo peor es que en realidad muchas veces los padres ni se enteraban porque los propios niños no lo contábamos. Nos habían hecho creer que si hablábamos éramos unos chivatos. Lo que tocaba era tragar y callar. Yo llegué a tener un profesor, Don Ricardo, al que le gustaba mucho «diezmar filas», que es un castigo de colegio falangista del que hablaba por ejemplo Carlos Giménez en *Paracuellos*, que consiste en lo siguiente: si algún niño ha hecho una trastada, pero no sabes quien ha sido, pones a toda la clase en fila, y les pegas un bofetón a uno de cada diez. Cuentas hasta diez… ¡y hostiazo! Así hasta que el culpable confiese o sea delatado.

El golpe de estado sirve de trasfondo para la historia.

La idea era que el trasfondo político reflejara lo que le estaba pasando al protagonista. España, como el prota, estaba atrapada entre el pasado y el futuro, y en aquel momento la sensación era que resultaba muy fácil volver atrás, que era lo que querían los golpistas. Y el cambio, el paso al futuro, se hizo pagando un precio, pactando, y hay quien diría que traicionando, o ignorando, a las víctimas del franquismo (aunque yo soy de los que piensa que se hicieron las cosas lo mejor que se pudieron dadas las circunstancias). Y Adrián hace algo parecido al «vender» a su amigo. Pero todo esto, que parece tan meditado, en realidad fue algo que surgió durante el proceso de escritura de forma natural. Mi intención era además que nada de esto fuera muy obvio. Luego me di cuenta, hablando de *Miedo* con alguno de sus lectores, que había gente que no entendía por qué habíamos mezclado las dos cosas, el golpe y la historia de los niños. Quizá deberíamos haber dejado más claro nuestra intención. Pero yo sigo pensando que las metáforas es mejor no explicarlas demasiado (aunque está claro que ponerle las cosas más fáciles al lector, darle más claves para que entienda, ayuda a comunicar mejor lo que quieres contar; es un equilibrio delicado). Sea como sea, a mí *Miedo* me sigue gustando mucho. Además, Javier Rodríguez creo que hizo un gran trabajo. La pena es que ahora sea casi imposible encontrarlo. La editorial, Glénat, lo saldó y desapareció.

A pesar de utilizar el formato francobelga, quizás la historia se ajustase más a las necesidades de la novela gráfica, que en la época aún era impensable.

Pues sí. Pero entonces la única manera de publicar la historia era así, como álbum a la francesa de Glénat. De haber publicado *Miedo* ahora, sería una novela gráfica de ciento veinte páginas.

En *Residuos* (Glénat, 2004) vuelves a colaborar con Bustos en una historia de ciencia ficción.

No he sido tampoco capaz de volver a leer *Residuos*. La verdad es que es quizá el único

cómic que he publicado que preferiría que no se hubiera editado. Creo que la idea de base es buena, pero me parece que el guion no está bien construido. Pasaron muchas cosas que contribuyeron a que el resultado final fuera así, pero sobre todo pasó que creo que Antonio, Luis y yo no estuvimos bien sintonizados como equipo. Cada uno veíamos la historia de forma diferente. Además, Antonio y yo escribimos el guion muy deprisa, demasiado. Deberíamos haber empleado en él el doble de tiempo. Los guiones de series de aventuras en formato álbum son mucho más complicados de lo que parecen. Si no los estructuras bien, es fácil que queden descompensados. Hay que dedicar mucho tiempo a la escaleta. Y en *Residuos* se nota por ejemplo mucho que hubieran hecho falta más páginas para resolver el clímax en condiciones. Al leerlo cuando se publicó también tuve la sensación de que habíamos querido contar una historia demasiado complicada que no cabía bien en las páginas que teníamos para contarla y nos obligó a tomar demasiados atajos. Eso producía la sensación de que era el último capítulo de una serie que no habías visto. No había habido tiempo para conocer y empatizar con el protagonista. Pero bueno… de todo se aprende, y, sobre todo, se aprende de lo que se hace mal. De aquella me quedó claro que cada proyecto requiere un método de trabajo determinado que permita que las cosas salgan bien, o por lo menos, lo más parecido a como quieres que salgan, y que todo el tiempo que pases pensando, planificando y dándole vueltas a qué quieres contar y cómo lo quieres contar, es tiempo bien empleado. Pensando en ello ahora, creo que en aquella época Antonio y yo nos habíamos venido un poco arriba. Teníamos mucho trabajo en cine y televisión y creo que de forma inconsciente pensamos que podíamos hacer cualquier cosa bien sin invertir tanto esfuerzo como realmente requería, y no. En ese sentido, *Residuos*, que fue un cómic que pasó sin pena ni gloria, fue una necesaria lección de humildad. No es que *Miedo* vendiera mucho mejor, pero sí que a lo largo de los años me he encontrado a muchos lectores que lo recuerdan con cariño, cosa que nunca me ha pasado con *Residuos*.

En el cine tu siguiente película será *Lena* (Gonzalo Tapia, 2001). ¿Cómo nace la obra?

Lo que hicimos Antonio y yo fue reescribir un guion del director por encargo de la productora de la película, Piluca Baquero. Por lo que recuerdo no cambiamos tanto la historia, que siguió siendo más o menos la misma, sino la manera en la que estaba contada. *Lena* es una película pequeña, muy modesta, que ahora está totalmente olvidada. Fue un fracaso de taquilla, luego tuvo una media segunda vida en televisión y después, desapareció. Creo que ahora mismo es imposible verla en ningún sitio. Y eso que en su momento tuvo buenas críticas. Pero es que lo de las críticas en realidad (o los premios) no tiene tanto que ver con la longevidad de las películas como pueda parecer. Por ejemplo, *El espinazo…* fue odiada por casi todos los críticos españoles salvo por Jordi Costa y alguno más. Recuerdo sobre todo la crítica de Ángel Fernández Santos en *El País*, una doble página a todo color con el titular «Mucho cuento» (o algo así) publicada en domingo, justo el día en el que mis padres compran el periódico. También nos ignoraron en los Goya. Luego las críticas internacionales fueron mejores, pero tampoco mucho mejores. Pero con el paso del tiempo, quizá porque la obra posterior de Del Toro y su repercusión ha hecho que se entienda mejor lo que quería hacer en *El espinazo…*, es considerada un clásico del fantástico, sigue emitiéndose por televisión, ha sido reeditada en Blu-Ray por Criterion, etc. Hasta salió a la venta un muñeco de Santi con la bomba el año pasado.

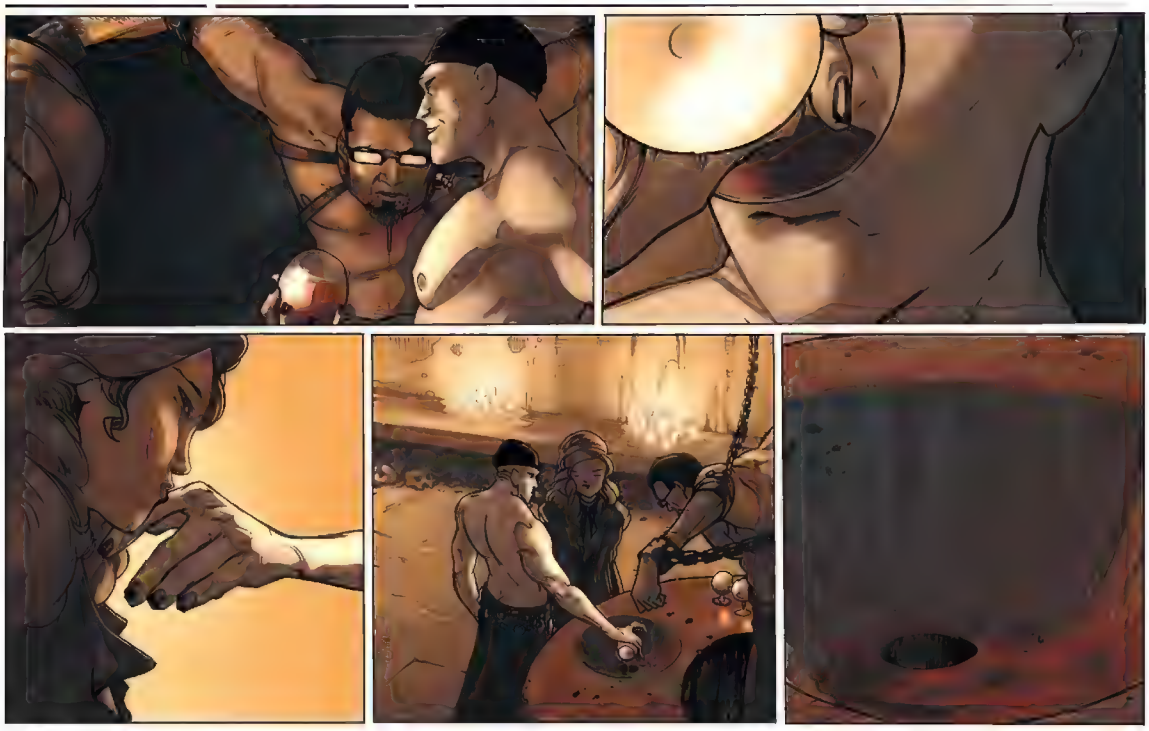
La casa de los susurros, el regreso al cómic de Muñoz.

Parece que tu camino ya está muy dirigido al cine y la televisión cuando te acercas junto a Tirso Cons al mercado francés con la trilogía de *La casa de los susurros* (Yermo, 2016).

En realidad, en todos aquellos años en los que no publiqué ningún cómic, intenté sacar adelante muchos proyectos de cómic que no llegaron a nada, casi siempre porque el dibujante con el que estaba colaborando terminó dejándome colgado. Tengo una carpeta en mi ordenador con al menos una quincena de proyectos así. Supongo que es algo que les pasa a todos los guionistas de cómic, sobre todo en España. Y es normal. A no ser que tengas la posibilidad de publicar por ejemplo en Francia, es muy complicado que un dibujante decida pasarse un año dibujando el guion de otro por el dinero que se cobra aquí. Para eso, lo normal es que prefiera ilustrar su propia historia. Y me pasaba entonces y me pasa ahora, Por ejemplo, *Infectado*, una novela gráfica con guion mío que publicará Astiberri a finales de 2019, tuvo dos dibujantes «oficiales» que abandonaron por diferentes razones antes de encontrar al que espero sea el definitivo. A mí lo que más me frustra de esto es que haya dibujantes que no entiendan que en cuanto dibujan un guion ajeno es inevitable que lo hagan suyo. No son ilustradores, son coautores, y al final no importa tanto quien haya originado la historia sino el resultado de ese diálogo que se establece a través de las páginas entre guionista y dibujante. Mis tebeos son como son porque los han dibujado sus dibujantes. Con otros, serían totalmente distintos. Pero claro, ahí entra también un tema tan delicado como es el ego de cada cual. La verdad es que cuando conocí a Tirso andaba ya un poco desanimado con los cómics. Me apetecía mucho escribirlos, pero también estaba muy harto de dedicar tanto tiempo y esfuerzo a cosas que no iban a ninguna parte y por las que no ganaba nada. Porque, aunque por entonces también escribí muchas películas que no se rodaron, por lo menos me pagaban los guiones y me ayudaban a llegar a fin de mes (cosa que ahora casi no pasa; es raro que las productoras paguen bien los desarrollos, hemos ido a peor). Supongo que, por eso, cuando Tirso me sugirió que presentáramos algo juntos a la editorial para la que estaba trabajando por entonces, Humanoides, no llegué a creerme mucho que fuera a servir para algo, pero mira, me equivocaba, y al final acabamos haciendo juntos la serie de tres álbumes *La casa de los susurros*. Y, además, por fin, con el primer álbum creo que aprendí como escribir bien álbumes a la francesa. No me fue nada fácil. Por ejemplo, recuerdo que cuando le mandé la sinopsis de lo que yo creía que era el primer álbum, Tirso me dijo que ya tenía material para tres (cuando cambias de formato, lo que más cuesta es medir *cuánta* historia cabe en él, y yo por entonces tenía la cabeza muy hecha a los guiones de cine). Pero con la ayuda de Tirso y de mi editor, Philippe Hauri —y de muchos borradores de cada guion—, terminé consiguiéndolo.

En la trilogía vemos tu pasión por el género fantástico con una historia que muestra la guerra entre monstruos y humanos.

El motor emocional de la historia, lo que a mí me apetecía contar, era la historia de los niños protagonistas, atrapados entre la humanidad y la monstruosidad, entre, en principio, el bien y el mal, que acaban descubriendo que las cosas no son tan simples como parecen y que humano no equivale siempre a bondad ni monstruo a maldad. Y claro, la forma de dramatizar ese conflicto es esa guerra en la que ellos quedan atrapados sin quererlo. Si la historia tiene un mensaje



El sueño de muchos dibujantes: matar al guionista.

es que uno no debe de fiarse de las apariencias ni confiar de buenas a primeras en todas las figuras de autoridad que intentan decidir el rumbo de nuestras vidas cuando somos jóvenes. El respeto no viene dado, hay que ganárselo.

¿Cuáles fueron tus referentes al abordar la historia?

Por lo que recuerdo, algunas películas que me rondaban por la cabeza mientras escribían la serie fueron *La princesita*, *El jardín secreto* o *Adiós, muchachos* (que vi después de leer que un crítico decía que era una influencia de *El espinazo del diablo*), o libros como los primeros de Harry Potter u *Oliver Twist* de Dickens. Pero en realidad el origen de *La casa…* es un artículo que había leído sobre un orfanato africano para niños con sida. Me conmovió mucho, y tras leerlo empecé a pensar en cómo contar las emociones que habían despertado en mí sin usar su historia de forma literal. Para mí lo más importante es que paradójicamente en sus pueblos a esos niños se les trataba como a monstruos con los que se evitaba el contacto y era en el orfanato donde por fin podían comportarse como niños normales y tener amigos. Y eso es lo que ocurre en *La casa…* Como siempre, lo que escribes es una mezcla de muchas cosas que se van acumulando en tu cabeza hasta que *paren* el embrión de una historia.

Junto a Rayco Pulido realizas *Sordo* (De Ponent, 2000) para el mercado español.

Ese proyecto nació durante un viaje que hice a Huesca en el que visité la estación de tren de Canfranc, que había estado controlada por los nazis durante los años finales de la Segunda Guerra Mundial, para escribir un guion de largo ambientado allí durante aquellos años que luego nunca llegué a escribir. Un día decidí dar un paseo por el monte recorriendo uno de los caminos que usaban

los maquis para pasar de España a Francia, me pilló una tormenta terrible que me hizo cagarme de miedo, me puse a pensar en lo difícil que tenía que haber sido sobrevivir en esas montañas para los maquis, empecé a imaginarme a uno de ellos y nació Anselmo, el protagonista de *Sordo*. Lo editó De Ponent y, aunque tuvo alguna buena crítica, se vendió regular. Pero, como me ocurre con *Miedo*, a lo largo de los años no he parado de encontrarme de vez en cuando con lectores que me hablan de él.

El protagonismo absoluto es de Anselmo.

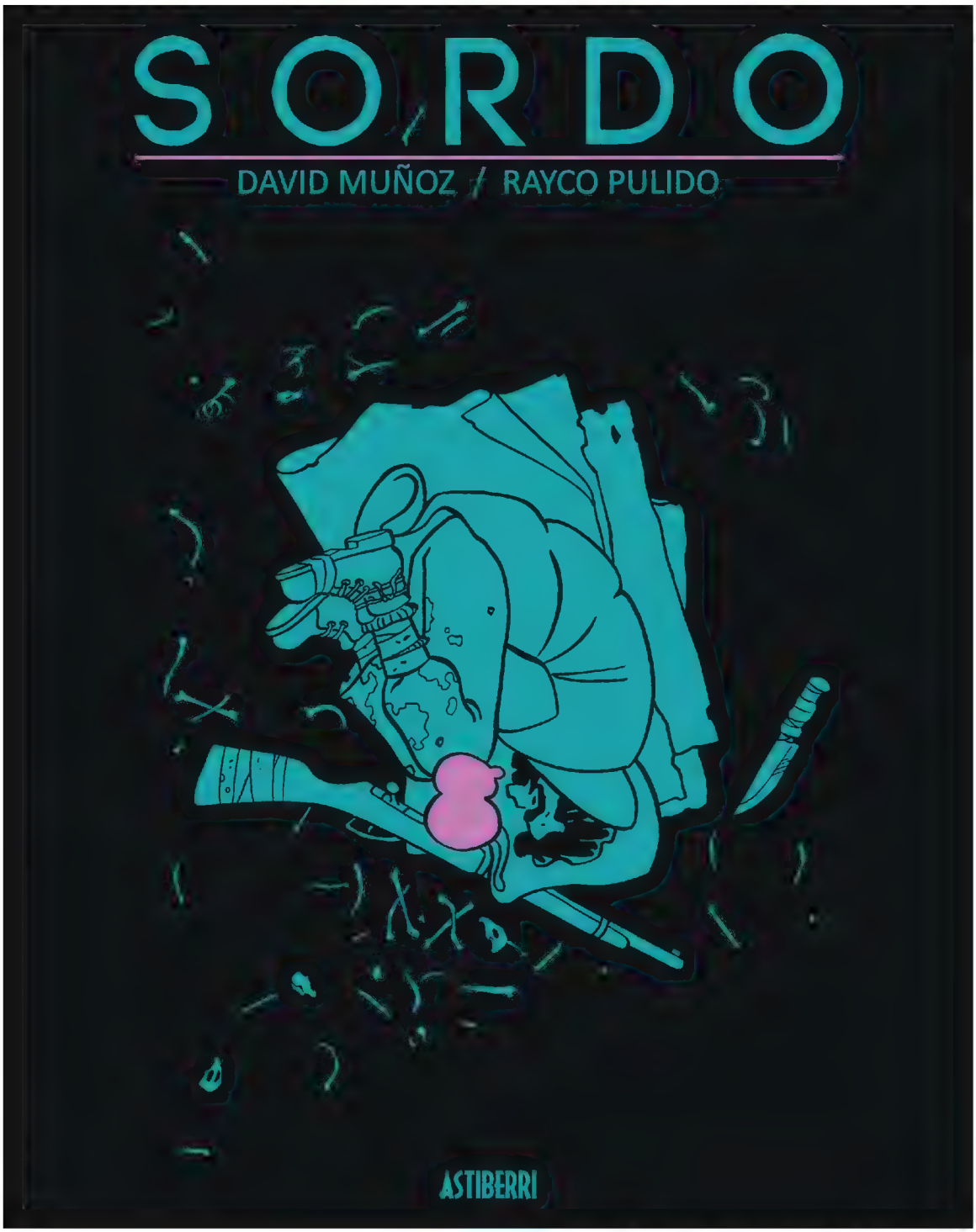
Una vez deja de poder oír tras un accidente durante una acción de sabotaje en la que mueren sus compañeros, Anselmo se queda solo en el monte e intenta sobrevivir como puede, o sea, muy malamente. Él era maestro antes de la guerra, no soldado, campesino o pastor, y no está preparado ni para combatir a la Guardia Civil por su cuenta ni para vivir solo en la montaña. Además, la soledad comienza a afectarle y empieza a perder la cabeza. Aunque lo que debería hacer Anselmo sería intentar llegar al sur de Francia o quizá intentar unirse a otro grupo de maquis, es incapaz de hacerlo, porque hay algo que le retiene en España, algo que tiene que resolver, un fleco de su pasado que no voy a explicar para no *espoilear Sordo* a sus posibles nuevos lectores.

Años después de su realización la historia cobra una nueva vida gracias a su traslación al mundo del cine. ¿Cómo vives la adaptación?

Cuando los productores de *Sordo* se pusieron en contacto con nosotros para comprarnos los derechos del cómic, nos enseñaron un *teaser* que habían financiado ellos mismos, y en el que ya aparecía Asier Etxeandia como Anselmo, que me gustó mucho. Eso fue lo que nos convenció de que iban en serio y nos animó a cedérselos (unos años antes otra productora nos había comprado ya los derechos, pero no es que no rodaran la película, es que después de dos años de marear la perdiz no llegaron ni a pagarnos, con lo que como puedes imaginarte fuimos a la primera reunión con estos nuevos productores con un poco de prevención). Pero tanto Rayco como yo teníamos claro que no queríamos implicarnos demasiado en la realización del largo. Fuera como fuera, iba a ser otra cosa, no nuestro cómic, y no tenía sentido que nos frustráramos intentando que el proyecto acabara quedando a nuestro gusto. Recuerdo que por ejemplo el director me preguntó si a mí me apetecería coescribir el guion con él y el guionista con el que ha escrito la película y le contesté que no precisamente por eso. Nuestro *Sordo* es el cómic, no la película. La película, sea mala, buena o regular (aún no la hemos visto) es de quienes la han hecho. Eso sí, por lo que he visto en el tráiler intuyo que es una película de acción con un aire a lo Sergio Leone que apuesta por la épica, con lo que puede que en cierta manera acabe contando algo muy diferente a lo que nosotros queríamos contar. En nuestra versión de la historia, la violencia es más sórdida que épica, y solo genera tristeza y desesperanza. Pero ya te digo que aún no la he visto, con lo que igual me equivoco. Eso sí, el tráiler tiene muy buena pinta. Por lo demás lo único que podemos decir es que firmamos un contrato digno y que nos pagaron lo que nos habían prometido. Así que no tenemos ninguna queja.

En realidad, lo más importante para nosotros de la película ha sido que Astiberri haya decidido reeditar el cómic. Sobre todo, porque por fin he podido hacer algo que tenía ganas de hacer desde que se editara por

primera vez: meter dos páginas dejando más claro un detalle del guion que a mí me parecía que no se acababa de entender bien. A Rayco le parecía que no era necesario, pero aun así aceptó dibujarlas, cosa que le agradezco mucho.



La Guerra Civil según David Muñoz y Rayco Pulido.

Coincide además con la concesión del Premio Nacional del cómic a Rayco Pulido.

Pues sí, por *Lamia*, una obra con guion suyo que me encanta. Igual la repercusión que ha tenido *Lamia* sirve para que haya lectores que se animen a echarle un vistazo a la reedición de *Sordo*. Ojalá.

Regresas al mercado francobelga con *Tierra de Vampiros* (Yermo, 2013), acompañado de Manuel García. ¿Cómo es la experiencia?

Trabajar con Manuel es muy fácil, porque además de buen dibujante es un excelente narrador. Lo que me gustaría es volver a colaborar con él en otro proyecto, pero aún no ha surgido la oportunidad. Uno nunca sabe por qué unas historias conectan más que otras, pero reconozco que cuando estábamos trabajando en *Tierra de vampiros* siempre pensamos que tendría más repercusión. Y no es que fuera mal (se editó en varios países, entre ellos, Japón, y las ventas en Francia fueron más que dignas) pero me habría encantado que hubiera funcionado lo bastante bien como para poder continuar la historia. Creo que es un mundo que puede dar todavía mucho de sí. Hubo un intento de una productora norteamericana de adquirir los derechos para grabar el piloto de una serie de televisión, pero no llegaron a un acuerdo con la editorial y quedó en nada. De haberse grabado supongo que eso podría haber facilitado que hubiera una segunda parte.

Volviendo a la televisión, para Globomedia preparas *El barco* (2011-2013).

Ahí estuve solo en la preparación de la serie. Coescribí con su creador, Iván Escobar, una versión del piloto (muy distinto al que finalmente se emitió) y me fui justo cuando se iban a empezar a construir los decorados. Estaba a punto de nacer mi hija y no quería estar trabajando en un plató en la otra punta de Madrid de la mañana a la noche. Así que acepté una oferta para escribir una serie con el director Daniel Calparsoro que me permitía trabajar en casa y me marché. Luego, esa serie no llegó a rodarse. Era una miniserie y de pronto la cadena que la había encargado decidió que no quería producir más miniseries después del fracaso de una que se emitió mientras estábamos terminando de escribir la nuestra. La verdad es que me costó irme de *El barco*. No fue una decisión fácil. Sobre todo, porque además de una persona estupenda, Iván es uno de los mejores jefes que he tenido en televisión y disfrutaba mucho trabajando con él.

¿Cómo es el trabajo de los guionistas en un equipo de televisión?

Pues depende del puesto que ocupes. Yo hasta ahora he sido siempre «guionista soldado», o sea, he trabajado para un coordinador de guion que a su vez responde ante un productor ejecutivo que rinde cuentas a la cadena. Mi trabajo en esos casos es contribuir a la escritura de la serie siguiendo las directrices del coordinador. Eso no quiere decir que no puedas aportar cosas, pero siendo un trabajo en equipo lo más importante es que no te salgas del rumbo fijado. La forma de trabajo exacta depende mucho del coordinador o del productor ejecutivo (o de lo que llaman ahora *showrunner* que suele ser el creador de una serie que además de coordinador es productor ejecutivo). Hay a quien le gusta desarrollar con mucho detalle las tramas de cada capítulo en las reuniones con el equipo de guionistas antes de mandarlos a casa a escribir el guion, y hay quien prefiere que escribas una primera versión más libre, sin tener tan claro todo lo que va

a pasar en el capítulo. En mi experiencia, el primer método siempre asegura mejores resultados y el segundo suele generar más frustración. Es casi imposible acertar a la primera (e incluso a la segunda o la tercera) con lo que quiere o necesita el coordinador si no se ha hablado bien todo antes. Por no trabajar más al principio se acaba trabajando más al final, y lo más habitual es que cuando se acerca la fecha de grabación el coordinador termine reescribiéndose el guion entero en un tiempo récord, con lo que como «guionista soldado» te acabas preguntando para qué demonios te han contratado si al final no usan casi nada de lo que entregas. Pero por desgracia es una forma de trabajar bastante habitual.

Vuelves a una adaptación de Pérez Reverte, en este caso para hacer *El capitán Alatriste* (Enrique Urbizu y Salvador Calvo, 2015).

Otra experiencia difícil. Otro ejemplo de lo que pasa cuando la cadena no sabe muy bien qué serie quiere hacer. Yo llegué para sustituir a otro guionista que había tenido que dejarla y me encontré con tres o cuatro buenos guiones que adaptaban bastante fielmente las novelas de Arturo Pérez Reverte, una serie de aventuras bastante adulta, en la que las intrigas políticas tenían tanto peso como los espadazos. Pero a partir de ese momento las cosas empezaron a torcerse y acabamos como acabamos, con un capítulo 1 que se abría con una bailarina bailando desnuda con una serpiente encima como si fuera Salma Hayek en *Abierto hasta el amanecer,* la peli aquella de vampiros de Robert Rodríguez, un actor que hacía de Alatriste (por otra parte, buen actor) veinte años más joven de los que debía tener el personaje y una actriz interpretando textos de Lope de Vega con acento ruso. De todos modos, yo no lo pasé mal en *Alatriste*. Sobre todo, porque trabajé para un gran coordinador de guion, Alberto Macías, y unos compañeros estupendos con los que pasé muy buenos ratos. Quizá el que más sufrió fue el director de los primeros capítulos, Enrique Urbizu, al que intentaron responsabilizar de todos los males de la serie antes y después del estreno, cuando en realidad la mayor parte de las cosas que no funcionaban no habían sido decisión suya. Lo más frustrante es que creo que podríamos haber hecho una buena serie y no hubo manera. También recuerdo con agrado la relación con Arturo Pérez Reverte. Es muy respetuoso con el trabajo de los guionistas. Además, aunque sé que choca con la fama de ogro que tiene en las redes sociales, es alguien mucho más agradable y divertido de lo que uno podría imaginarse a partir de su imagen pública. Eso es unas de las cosas que más me chocaron cuando empecé a trabajar. Casi nadie era lo que parecía. Muchas veces el que tenía fama de cabrón acababa siendo un encanto, y el que tenía fama de majo acababa siendo un cabrón. Siempre se lo digo a mis alumnos: desconfiad de la gente que sonríe mucho y da muchos abrazos… porque a lo mejor lo que están haciendo es clavaros un cuchillo en la espalda. Por eso hace mucho que cuando voy a reunirme por primera vez con alguien conocido procuro dejarme las ideas preconcebidas en casa.

En el cómic hay muy pocos agentes implicados, por lo que la voz de los autores está muy presente. ¿Es complicado integrarse en un equipo tan grande como el del cine y la televisión?

Es complicado, sí. Sobre todo, cuesta dejar el ego a un lado y aceptar que, aunque la idea a partir de la que se está escribiendo el guion sea tuya, como a mí me ha pasado con algunos largometrajes, tu opinión no es la

que más importa y al final de lo que se trata es de escribir la versión de la historia que quieren el director o el productor. Eso no resulta nada fácil, sobre todo cuando empiezas e, ingenuamente, crees que haber inventado algo debería darte derecho a decidir cómo desarrollarlo. Recuerdo que cuando escribimos la primera versión de *El espinazo…*, Del Toro nos dijo: «¡No estáis despedidos!». Y juro que a mí ni se me había pasado por la cabeza que, efectivamente, nos podían despedir en cualquier momento, aunque nosotros hubiéramos originado la historia.

Otra cosa que les digo a mis alumnos es que si quieren escribir alguna vez lo que les dé la gana lo que deben escribir son novelas, cómics o teatro, pero no esperar que eso ocurra en el cine o la televisión. Porque en el 90% de las ocasiones no es así. Aunque también es cierto que eso es algo que por ejemplo en televisión es más fácil que pase ahora, gracias a la llegada de las plataformas y a que poco a poco se va entendiendo que en una serie es más importante quien escribe la historia que quien la dirige. De todos modos, es un tema muy complicado, porque dependiendo de con quien trabajes, el resultado de ese trabajo en equipo puede ser mejor o peor de lo que habrías sabido hacer tu solo. Por ejemplo, yo acabo de coescribir el guion de una adaptación al cine de una novela de Juan José Millás con el que será el director de la película, Félix Viscarret, y creo que es mucho mejor de lo que habríamos podido escribir cada uno por nuestra cuenta. Cuando formas parte de un equipo que funciona, que se entiende, las diferencias suman, pero cuando no es así, restan y acaba siendo un infierno.

Posteriormente realizas *La fuga* (Antonio Hernández, 2012), una serie que cambió notablemente desde el proyecto inicial.

La fuga es anterior a *Alatriste*. Creo que fue lo primero que hice en televisión después de

Imagen promocional de *La fuga*.

la serie aquella con Calparsoro que se canceló en el último momento. Y sí que cambió. Muchísimo. Cuando su creador, Nacho Faerna, me llamó para formar parte del equipo de guion, la serie era claramente de ciencia ficción, me parece que se llamaba *2055* y era una especie de cruce entre la serie *Prison Break* y la película *Atmósfera Cero* de Peter Hyams, que transcurría en una prisión de la luna. Pero al cabo de unos meses de vueltas y revueltas con la cadena terminó transcurriendo un futuro más próximo que lejano y en una cárcel construida en una plataforma petrolífera, así que imagínate. Ese fue otro proyecto complicado, y no solo por todo lo que cambió. El jefe de desarrollo de la cadena, Tele 5, fue sustituido por otro, Nacho también se fue… en fin… como siempre, si no fue un infierno (o por lo menos no del todo) fue gracias a lo bien que nos llevábamos los guionistas. Si tienes buenos compañeros, y yo siempre los he tenido, lo puedes pasar bien incluso en la situación más tensa.

El siguiente trabajo para televisión será *La embajada* (Carlos Sedes y Eduardo Chapero-Jackson, 2016).

De las series en la que he participado, esta es una de las que creo que mejor han quedado. La lástima es que en principio iba a haber mucho menos historia de amor y más *thriller*, pero al final la cadena decidió potenciar el triángulo amoroso y poco a poco el *thriller* se fue perdiendo por el camino, sobre todo en el tramo central. Pero los primeros episodios y los últimos me parece que están bastante bien. Lástima que no tuviera una audiencia lo bastante buena como para que hiciéramos una segunda temporada.

Tu último trabajo habla de la Cuba anterior a Castro, que finalmente fue cancelada.

Sí, a la cadena le entró miedo porque intuyeron que iba a ser una serie polémica y decidieron no grabarla cuando el mismo equipo de *Alatriste*, coordinados de nuevo por Alberto Macías, ya habíamos escrito todos los guiones. Afortunadamente, nos pagaron todo el trabajo que habíamos hecho, cosa que a veces no pasa si se cancelan los proyectos.

En 2007 realizas el guion de *Los Totenwackers* (Ibón Cormenzana, 2007). ¿Cómo recuerdas la película?

Nunca la he visto terminada. No he sido capaz. El guion que se rodó no fue el que escribimos Antonio y yo sino uno que reescribió en secreto el director. Y lo peor no es que lo hiciera, sino que lo mantuvo en secreto hasta que empezó el rodaje. De hecho, yo descubrí que no se estaba rodando nuestro guion cuando lo visité. Llegué al plató y me di cuenta en seguida de que, aunque aquellos eran más o menos nuestros personajes y el argumento se parecía al nuestro, lo que estaban interpretando los actores no eran nuestras escenas. Fue todo muy desagradable. Básicamente, nosotros habíamos escrito una comedia fantástica infantil de fantasmas muy *harrypotteriana* y el director quería rodar otra cosa distinta, más seria (tipo *El sexto sentido*) y como no quería discutir con nosotros para convencernos de que hiciéramos los cambios que quería, decidió escribir otro guion por su cuenta. Y por supuesto el título ese horroroso no era nuestro. Nunca he sabido qué significaba, aunque supongo que era un intento de imitar el de *Los Goonies*. Yo intenté que nuestros nombres no salieran en los créditos, pero los productores nos dijeron que ya no era posible por no sé qué historia y ahí estamos Antonio y yo firmando un

guion que no escribimos. La película fue un fracaso creo que bastante merecido. Y lo peor es que el guion original nos gustaba mucho, era un proyecto muy personal, y creo que es de las mejores cosas que escribimos juntos. De hecho, la película se financió gracias a ese guion, aunque luego decidieran tirarlo a la basura.

Después llegaría *Intrusos* (Juan Carlos Fresnadillo, 2011).

Este fue otro encargo, una reescritura de un guion de otro guionista. Es una película más que modesta, minúscula, que habría necesitado de un presupuesto mucho mayor para quedar realmente bien. Además, el *casting* hizo que muchas cosas de las que escribí en el guion no tuvieran mucho sentido una vez rodadas. Por ejemplo, escribí un personaje que debía ser una especie de friki feote resentido… ¡y contrataron para interpretarlo a Miguel Ángel Muñoz! (al que por otra parte conocí en una lectura del guion y me pareció un tipo majísimo). Pero pese a todo fue una buena experiencia. Lo peor fue el viaje que hice en coche con el director para visitar el pueblo de la sierra madrileña donde se iba a rodar la película. El tío conducía no sé si a doscientos por hora TODO EL RATO. Al llegar a casa me temblaban las piernas del miedo que había pasado.

Has realizado el guion de la película *La posesión de Emma Evans* (Manuel Carballo, 2010). ¿Ves mucha diferencia entre trabajar entre uno u otro medio?

La posesión… es una película que me gusta bastante. Una película de exorcismos para adolescentes con una pequeña vuelta de tuerca al subgénero que creo que no está muy vista. Además, el director, Manu Carballo, me parece muy bueno.

La posesión de Emma Evans.

El cine y el cómic son dos medios totalmente diferentes. En realidad, es muy distinto escribir cine, televisión o cine. Cada medio digamos que tiene sus propias «reglas». Pero de todos, el que me parece más exigente es el cómic. El espacio es un enemigo mucho más difícil de batir que el tiempo. En una serie o en una película da igual que escribas una página de guion más o menos. Y además si te pasas de tiempo siempre puede arreglarse en el montaje. Pero en un cómic tienes las páginas que tienes y ni una más. Además, el cómic obliga no solo a imaginar la acción sino a describir cómo crees que debe ser visualizada una vez se transforme en imágenes, cosa que en cine o televisión nunca se hace. Se fragmenta la acción, dividiéndola en viñetas, y se explica cómo es cada plano. De todos modos, aunque es verdad que obliga a trabajar más, a mí es una

parte del trabajo que me encanta. A veces ha habido dibujantes que me han pedido guiones de cómic escritos al estilo de los guiones de cine o televisión y cuando lo he hecho no he quedado muy satisfecho. Para mí, una parte muy importante del disfrute de escribir guiones de cómics es precisamente poder contribuir de forma más decisiva a convertir las palabras en imágenes.

Eres profesor de guion y continúas analizando el modo de realizarlo en el imprescindible blog *Bloguionistas*.

Me gusta mucho dar clase y nunca he dejado de darlas por mucho trabajo que haya tenido como guionista. No sé muy bien por qué, a veces se da por hecho que si un guionista da clases es porque no tiene otra manera de ganarse la vida, y, aunque supongo que habrá algún caso en el que sea cierto, somos muchos también quienes damos clase porque nos gusta hacerlo. Nuestro problema es que a veces es muy complicado compatibilizar dos «carreras» que requieren tanto tiempo y esfuerzo. Aparte de lo que disfruto hablando con mis alumnos, dar clase creo que me ha hecho mejor guionista al obligarme a verbalizar cosas que antes solo sabía de manera instintiva. Tener que explicarte bien es una gimnasia mental estupenda. Aunque, más que dar clases teóricas, a mí lo que más me gusta es trabajar en el desarrollo de proyectos, sobre todo de guiones de largometraje. Me encanta resolver problemas de historias que yo nunca escribiría por iniciativa propia y «vivir» durante un tiempo en el mundo de sus autores. En cuanto a *Bloguionistas*, llevo un tiempo sin escribir nada, más que nada porque tengo la sensación de que ya he hablado de casi todos los temas que me interesaba tocar y corro peligro de empezar a repetirme, como esos columnistas de suplemento dominical que siempre están hablando de las mismas cuatro o cinco cosas (creo que ya tenemos claro todos que a Javier Marías sus contemporáneos le parecen unos maleducados y Madrid una ciudad muy ruidosa…).

Tu interés en la docencia se ve en uno de tus proyectos, la elaboración de un manual de escritura de guion. ¿Cómo nace la idea?

Me lo propuso la editorial del libro de Gerardo Vilches, *El guion de cómic*. O sea, Diminuta Editorial. Ellos habían leído los artículos que yo había escrito sobre guiones de cómic en el blog *Bloguionistas* y les pareció que podía ser interesante que escribiera un manual. Eso fue creo que hace unos cuatro años. Y como yo llevaba un tiempo dándole vueltas a hacer algo parecido les dije que sí.

En tu trabajo compaginas cómic, cine y televisión. ¿Hacia qué público va a ir dirigido?

Es un manual para cualquiera que quiera animarse a escribir un guion de cómic. Da igual que tenga experiencia previa o no trabajando en otro medio. Aunque como supongo que lo comprará gente que escribe cine o tele sí que dedico algún capítulo a explicar lo diferente que es escribir cómics a cine o televisión.

Durante mucho tiempo *El guion* de Robert McKee ha marcado el modo de enfocar los manuales del tema.

Yo es que no puedo con el libro de McKee. Jamás he conseguido terminar de leerlo. Y mira que suele gustarme leer libros de teoría sobre escritura. Lo que cuenta, por lo que he leído (me quedé en la página 150), es interesante, pero me resulta un tanto irritante como lo cuenta. Esa cosa que tiene como de

líder de secta que explica verdades indiscutibles. Yo a mis alumnos de guion los manuales que les recomiendo son mucho más sencillos y también mucho más breves: *Cuéntalo bien*, de Ana Sanz Magallón y, si leen inglés, *Into the Woods* de John Yorke. Para aprender lo que hace falta saber para empezar a escribir guiones no hace falta leerse un tocho de quinientas páginas.

¿Cómo está siendo la elaboración del libro?

En principio está terminado y debería editarse dentro de unos meses. Lo que no me imaginaba era el lío en el que me estaba metiendo al aceptar escribirlo. Porque lo que parecía que era un encargo sencillo que iba a poder resolver en tres o cuatro meses acabó convirtiéndose en un trabajo intensísimo que me ha llevado casi tres años y que a punto ha estado de volverme majareta. Sobre todo, porque poco a poco fui complicándome más y más la vida, escribiendo un texto cada vez más ambicioso, y también porque es muy difícil escribir bien un libro cuando tienes que compaginar su escritura con los trabajos que te dan de comer. Porque claro, por el libro no he visto ni veré un euro a no ser que de pronto venda mucho (cosa que me extrañaría que ocurriera). Además, quería que el libro estuviera escrito de una forma muy sencilla, muy clara, y eso tampoco resulta fácil, sobre todo si escribes a ratos libres y a veces pasan semanas entre que empiezas un capítulo y lo terminas. Me ha llevado muchas versiones y muchas revisiones tener un texto con el que me siento casi, casi totalmente a gusto. También lo complicó todo que nunca llegué a entenderme bien con Diminuta Editorial. De hecho, el libro al final no lo va a editar Diminuta Editorial sino Es Pop Ediciones. Diminuta quería un manual más impersonal, y también… cómo decirlo… con más certezas, más rotundo, escrito más en plan «así se hacen las cosas y punto», y no es eso lo que yo quería escribir. Porque si hay una cosa que deja clara mi manual es que, aunque creo que la forma en la que explico cómo creo que deben hacerse las cosas funciona, no es la única ni necesariamente la mejor. Pero el momento en el que nos dimos cuenta la editorial y yo de que no tenía sentido que siguiéramos adelante con el libro fue cuando me enviaron las correcciones de una correctora que habían contratado para revisar la que debería ser la versión definitiva del texto. Además de lo normal, o sea, subsanar errores ortográficos y gramaticales, había reescrito párrafos enteros, a veces dando a entender una cosa totalmente distinta a la que yo quería decir. Y eso sí que no. Yo escribiré mal, bien o regular, pero mi libro quiero que sea mío de verdad, para lo malo y para lo bueno. No estoy dispuesto a firmar algo que no he escrito totalmente yo. De todas maneras, tampoco culpo a la editorial. Les entiendo. Ellos querían una cosa y yo escribí otra que se parecía a su encargo, pero no era exactamente lo mismo. Es normal que nos fuera imposible llegar a un acuerdo. Tras romper con Diminuta me quedé bastante hundido. De pronto, tantos años de trabajo parecía que no iban a servir para nada. Llegué a pensar en subir el libro a Internet y regalarlo o venderlo en Amazon o yo qué sé qué. Pero afortunadamente, hace unos meses, mi amigo Óscar Palmer, que había sido uno de los lectores que me había pasado notas de las diferentes versiones del texto, se ofreció a publicarlo con su editorial, Es Pop. Y claro, al saberlo, volví a ponerme a trabajar y he acabado reescribiendo tanto el libro que ahora se parece muy poco a la versión que iba a editar Diminuta. En realidad, si no fuera porque Óscar me ha pedido que pare, podría seguir reescribiéndolo el resto de mi vida. Por ejemplo, cuando estoy dan-

Viñeta de *Los Trackers*.

do clase no paran de ocurrírseme ideas que pienso que debería meter en el libro. Una locura.

De nuevo con Tirso Cons realizas una nueva trilogía, *Los Trackers* (Yermo, 2017), un auténtico *tour de force* de Tirso en el que mezcláis una historia de piratas clásica que integra toques fantásticos en una tierra de descubrimientos.

La idea original de la serie es de Tirso. En teoría, como guionista de cómic solo me planteo escribir historias propias. Pero en este caso hice una excepción, primero, porque me lo pidió Tirso y trabajamos muy bien juntos, y luego, porque cuando me pasó el argumento que había escrito, me pareció que tenía mucho potencial. Siempre me han gustado mucho las historias de piratas, de aventureros perdidos en la selva, batallas en alta mar, etc., pero no sé por qué, nunca se me había pasado por la cabeza escribir ninguna. Además, en el paso de argumento a guion pude hacer la historia un poco mía, trabajando el arco del protagonista, incorporando nuevas subtramas, etc. De todos modos, la escritura de este tipo de series es un proceso que no se acaba hasta que se ha rotulado la última página. Por ejemplo, para que la editorial nos aprobara la serie, tuve que escribir sinopsis muy detalladas de los tres álbumes, pero luego, cuando llegó el momento de escribir el guion del segundo tomo, decidimos olvidarnos de la sinopsis original y partir de un argumento casi totalmente diferente. Entre que escribes un álbum y otro puede pasar casi un año y te da tiempo a pensar y repensar las cosas para llegar a soluciones mejores que las que imaginaste inicialmente. Además, aprendes a hacer bien la serie que estás haciendo según vas conociéndola mejor. Por eso, creo que cada álbum de la serie es mejor que el anterior. De hecho, si pudiera, yo cambiaría ahora muchas cosas del primero (y ahora que caigo, algún retoquillo sí que hice al supervisar la rotulación de la edición española…). Además, creo que, entre álbum y álbum, Tirso está dando pasos de gigante como dibujante. En el tomo 2 y 3 hay páginas que me parecen impresionantes.

En tu trabajo hemos visto cómo has trabajado en diferentes series de género. ¿Hay alguno que te quede pendiente?

Ya he escrito historias de todos los géneros que me gustan. Me faltaba un wéstern y

me di el gusto de escribir un guion de largo el año pasado de ese género, sabiendo que probablemente no lo venderé nunca. Pero era algo que quería hacer antes de jubilarme. Luego, la verdad es que nunca sabes qué tipo de historias te van a hacer disfrutar más. Aunque antes te dije que en principio el género histórico no me atrae mucho, el año pasado lo pasé como un enano con la serie de Cuba, sobre todo documentándome. Me resultó apasionante, y sin embargo era algo que yo nunca habría escrito si no me lo hubieran encargado.

A lo largo de la charla hemos visto que, como la mayoría de los autores, tienes un cajón en el que guardas todos los proyectos nonatos. ¿Qué nos encontraríamos si abriésemos ese cajón?

Pues, sobre todo, muchísimos guiones de cine que no se han rodado (he escrito cerca de cuarenta), y también un montón de proyectos de cómic. La vida de la mayor parte de los guionistas es así: dedicamos la mayor parte de nuestro tiempo a cosas que no va a leer nadie salvo sus productores o sus directores en el caso del cine, o su dibujante cuando se trata de un cómic. Afortunadamente, llevo veinte años viviendo bastante bien de escribir, así que tampoco me puedo quejar mucho, pero sí que es frustrante terminar un guion que te gusta y que se quede en eso, en un guion. Entre los proyectos de cine que más me ha dolido que no salieran está por ejemplo la adaptación de un cómic, *Trazo de tiza*, de Miguelanxo Prado.

Para los amantes del mundo de la viñeta, hubiese sido una gran noticia.

Bueno, ¡eso en el caso de que hubiera sido una buena película! Que yo sepa, yo debí ser el tercer o cuarto guionista que intentó adaptar *Trazo de tiza*. Me suena haber leído que por ejemplo los hermanos Pastor habían intentado rodarla tres o cuatro años antes. Fue un trabajo complicado. Sobre todo, porque la primera versión, que era horrorosa, la coescribí con un director que ni había entendido el cómic ni le interesaba mucho y trató de convertirlo en algo que no tenía mucho que ver con la obra de Prado. Menos mal que el productor se dio cuenta y me propuso escribir otra nueva versión solo mucho más respetuosa con el cómic. Y ese sí que es un guion del que estoy muy orgulloso. Me alegró mucho recibir un mail de Prado diciéndome que le había encantado. Es un autor al que siempre he admirado mucho, desde los tiempos de su *Fragmentos de la Enciclopedia Délfica* en la revista *1984*, y para mí su opinión era muy importante. Pero como tantas otras veces, al final la película no se hizo porque los productores no consiguieron financiarla. Aunque vete a saber, quizá fue lo mejor, porque lo último que me contaron es que pensaban rodarla en una localización totalmente distinta a la isla de Prado. Y para mí en *Trazo de tiza* el paisaje y el ambiente son tan importantes como la historia y los personajes.

¿Proyectos?

Pues seguir ganándome la vida como guionista y profesor, y a la vez seguir trabajando en proyectos personales, sobre todo de cómic, que no me aportan mucho dinero, pero sí bastante felicidad. Entre este último tipo de proyectos está la novela gráfica para Astiberri que te he comentado antes, *Infectado*, otra novela gráfica con Tirso Cons cuyo guion acabo de terminar, y una tercera, de ciencia ficción, que escribí el año pasado llamada *Territorio* en la que ahora está trabajando el dibujante Miguel Robledo. Tengo más cómics en marcha, pero aún es pronto

para saber si llegaran o no a alguna parte. Luego, estoy con varios proyectos de series televisión, una es un *thriller*, otra de terror y la última de ciencia ficción, que parece que pueden salir. Pero claro, vete a saber. En este oficio un día tienes más trabajo del que puedes hacer y al día siguiente no tienes nada. También a veces fantaseo con escribir una novela juvenil que ya tengo *escaletada*. Pero entre unas cosas y otras, nunca tengo tiempo para ponerme con ella. Y bueno, también reconozco que me da miedete meterme en otro lío como el del manual de guion de cómic y que me absorba la vida.

DAVID MUÑOZ

DESCLASIFICADO

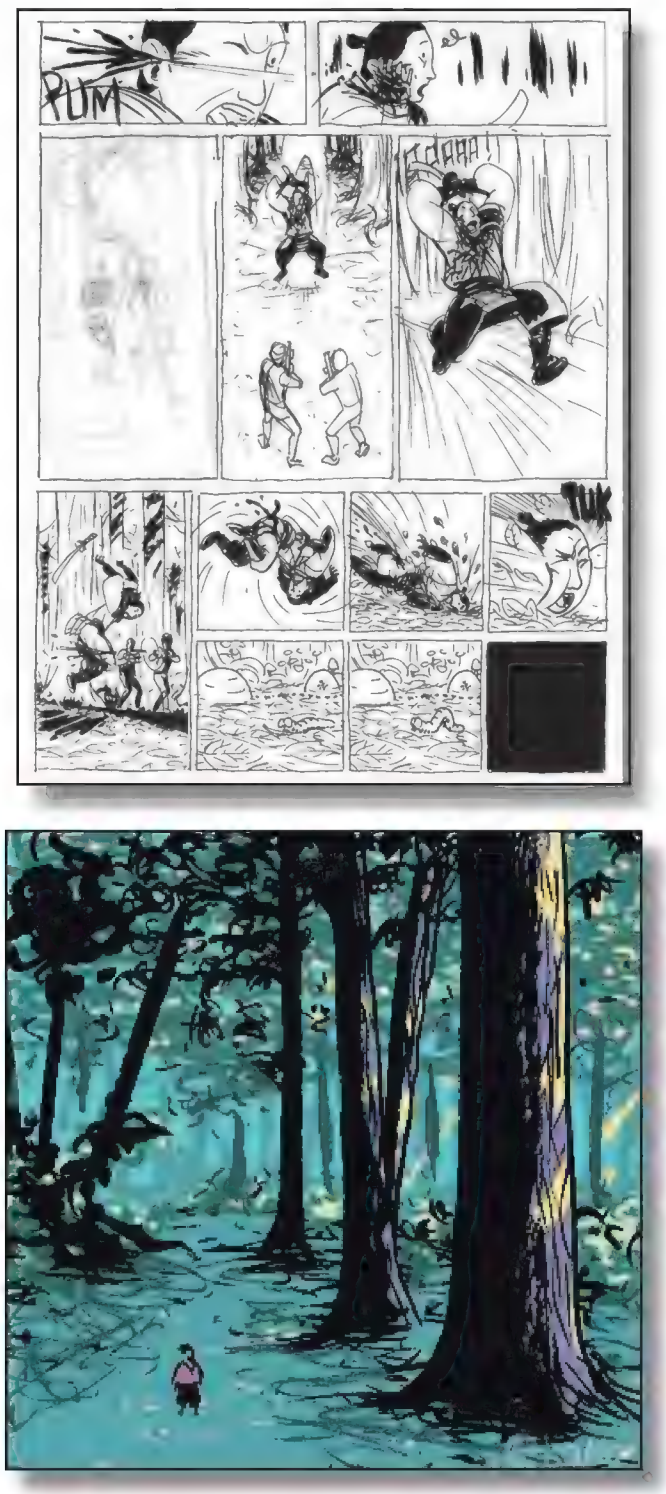
Proyectos Nonatos

Muchos autores plantean proyectos que no se llegan a realizar por diferentes motivos. En el caso del guionista David Muñoz, a lo largo del tiempo ha ido presentando propuestas tanto para el mundo audiovisual como en el del cómic. Gracias a la generosidad del autor abrimos el cajón donde guarda las obras que nunca llegaron a nacer.

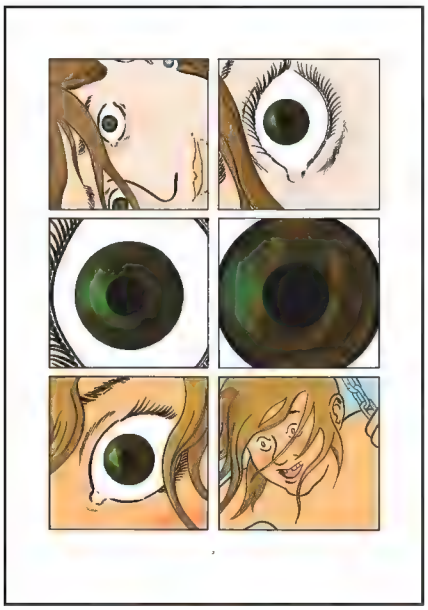
Houdini. con Marcos Martín, para Laberinto, el sello de *comic books* de Planeta.

Sé que al final tendré que...
¡Miradme, miradme!
¡HOMBRE, MARTÍNEZ, YA PENSABA QUE HABÍA DECIDIDO NO HONRARNOS CON SU PRESENCIA!
ES QUE... PERDÍ EL AUTOBÚS.
LO QUE ME EXTRAÑA ES CON ESA PINTA LE DEJEN SUBIR.
¡SÍ, LLEVA MÁS MEDALLAS QUE UN MILITAR RETIRADO!
BUENO, A VER... ¿DÓNDE NOS QUEDAMOS AYER?
ESTÁBAMOS CON MARX.
PARA EL MARXISMO LA ALIENACIÓN ECONÓMICA DEL TRABAJADOR ES LA CAUSA DE TODOS LOS PROBLEMAS DE LA SOCIEDAD.

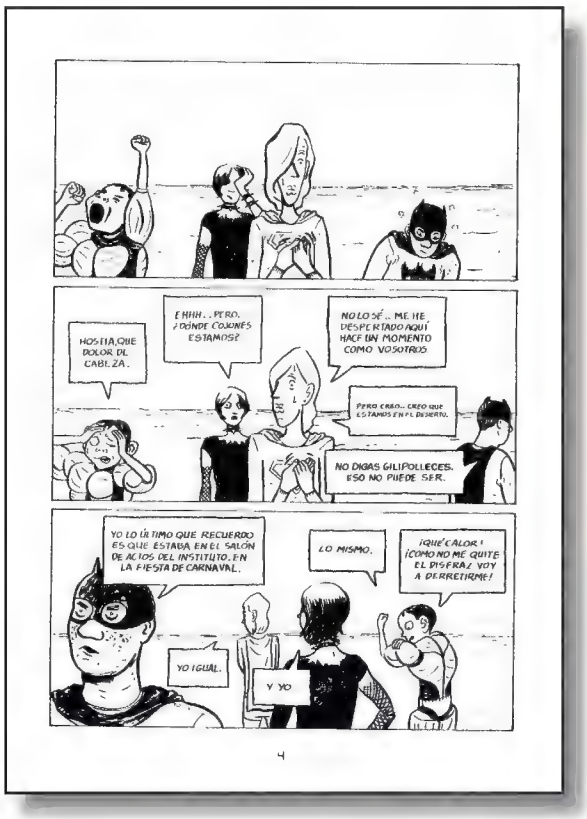
Metal habría sido la segunda parte de *Miedo*. Dibujo de Javier Rodríguez.



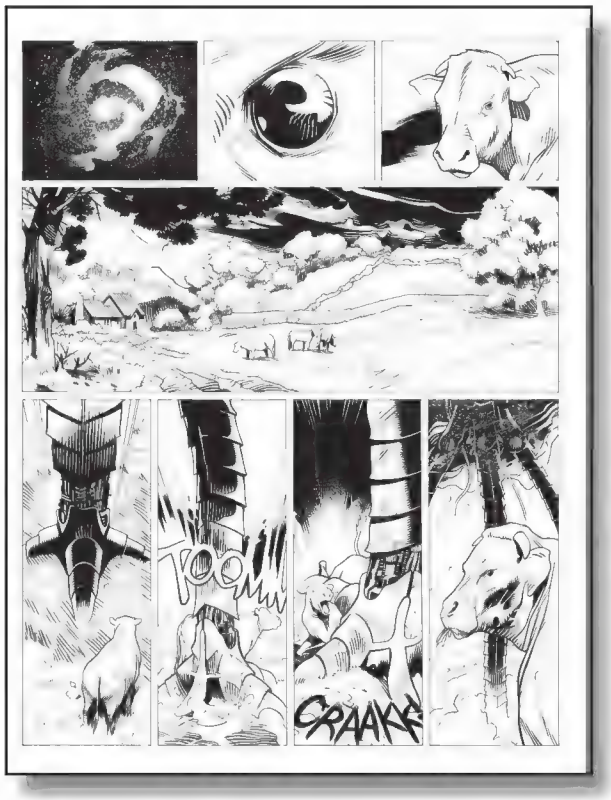
Shima. Dibujo de Kano.



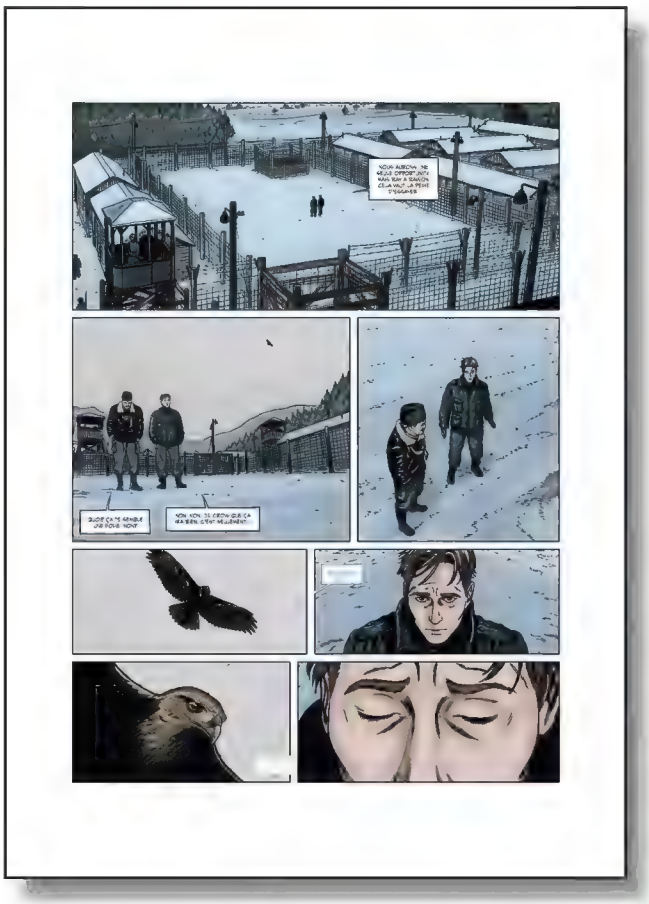
Vacío. Dibujo de Rayco Pulido. Guion coescrito con Cristina Pons.

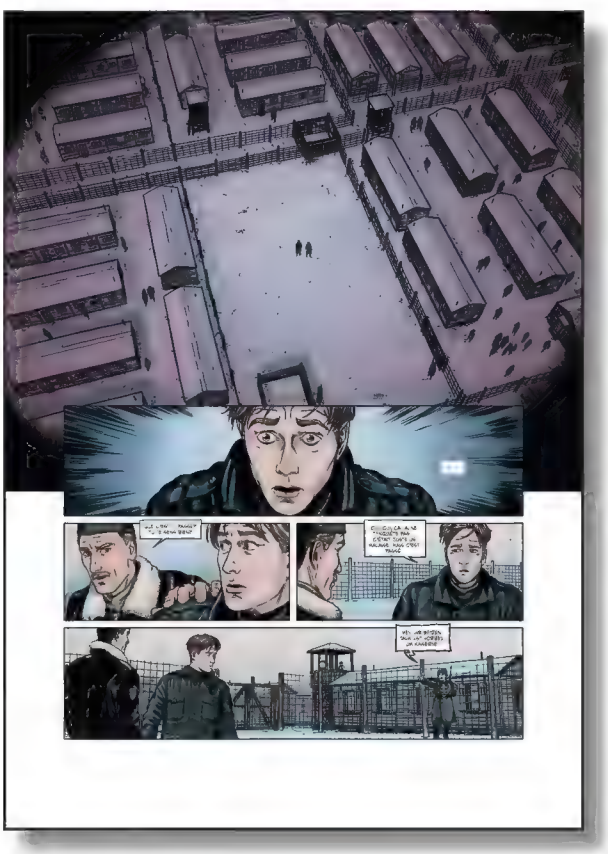

HOSTIA, QUE DOLOR DE CABEZA.
EHHH.. PERO, ¿DÓNDE COJONES ESTAMOS?
NO LO SÉ.. ME HE DESPERTADO AQUÍ HACE UN MOMENTO COMO VOSOTROS
PERO CREO.. CREO QUE ESTAMOS EN EL DESIERTO.
NO DIGAS GILIPOLLECES. ESO NO PUEDE SER.
YO LO ÚLTIMO QUE RECUERDO ES QUE ESTABA EN EL SALÓN DE ACTOS DEL INSTITUTO, EN LA FIESTA DE CARNAVAL.
LO MISMO.
¡QUÉ CALOR! ¡COMO NO ME QUITE EL DISFRAZ VOY A DERRETIRME!
YO IGUAL.
Y YO
4

Como tu superhéroe favorito. Dibujo de Rayco Pulido.



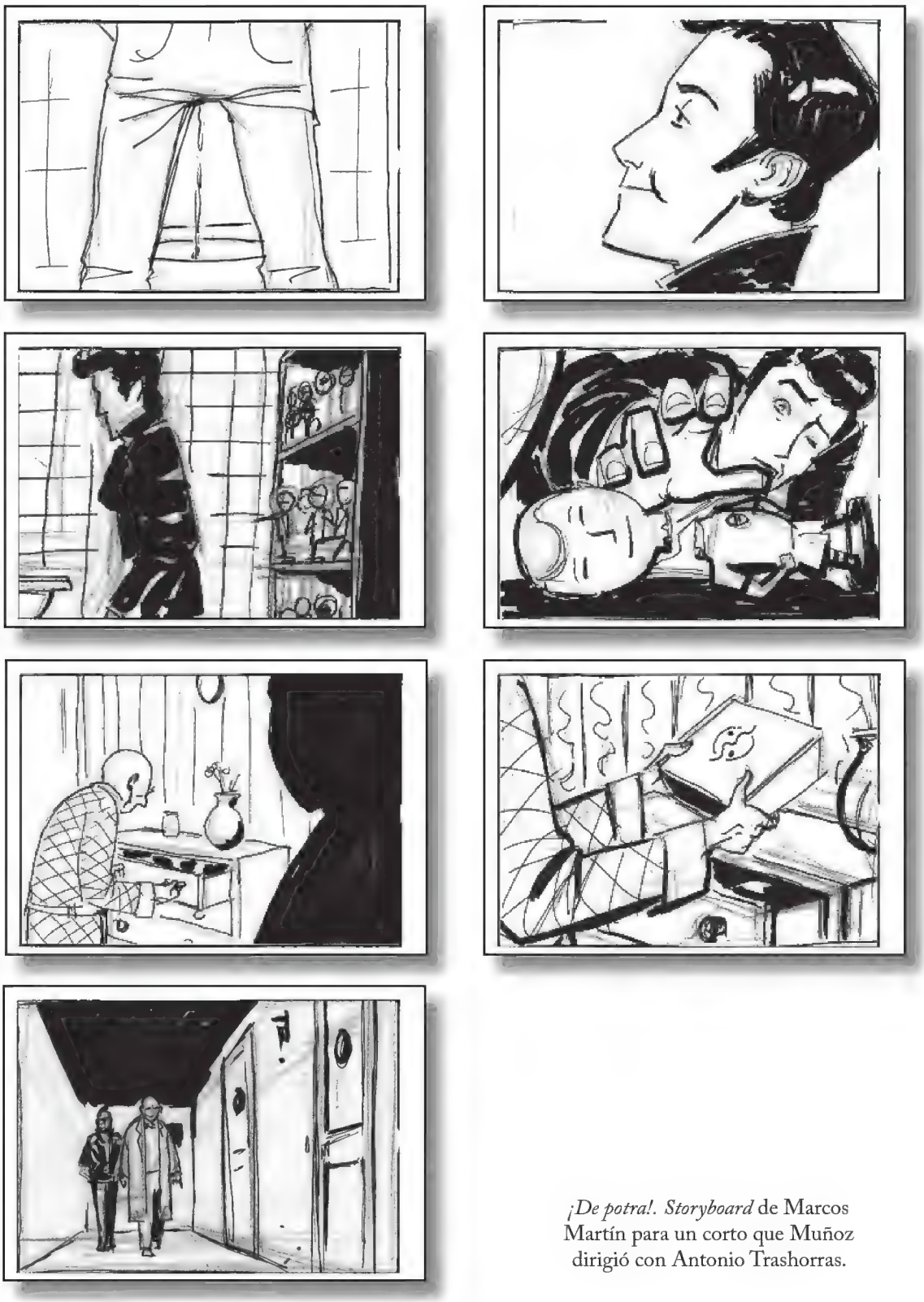
La mujer del médico. Adaptación de *La guerra de los mundos*. Dibujo de Rafael Vargas.





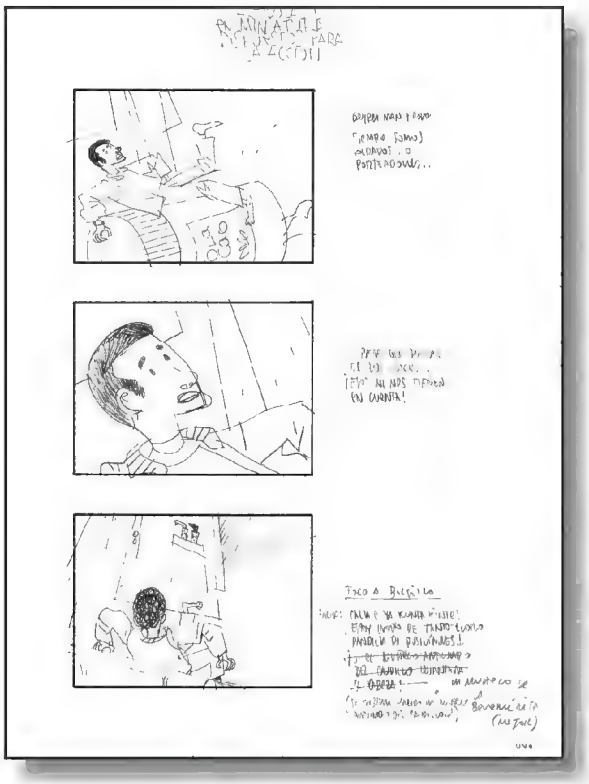
Stalag Lüft VI. Un proyecto con Eduard Torrents.

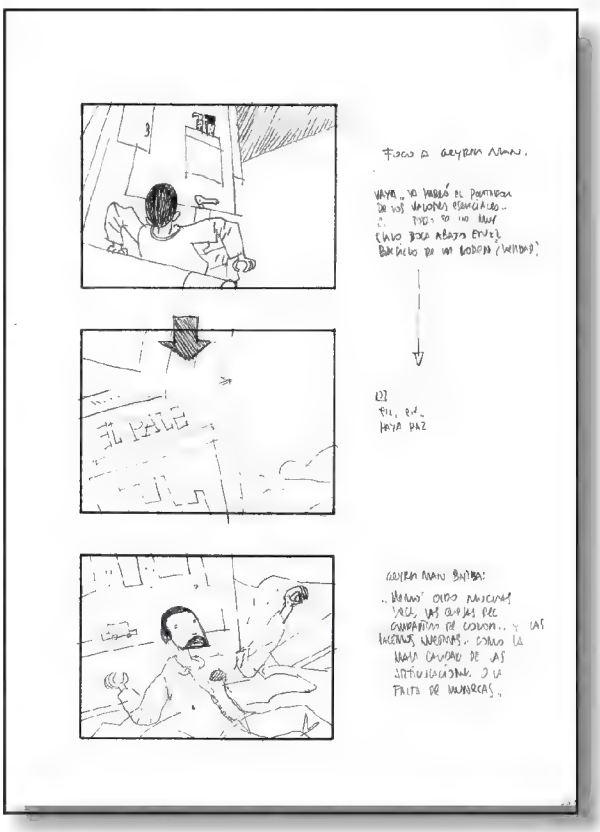
Topos. Ilustraciones de Javier Rodríguez y Kano para el dosier de venta de la película escrita con Antonio Trashorras que nunca se llegó a rodar.



¡De potra!. Storyboard de Marcos Martín para un corto que Muñoz dirigió con Antonio Trashorras.

Articulados





Articulados. *Storyboard* de Javier Olivares para un corto que Muñoz coescribió con el dibujante y Antonio Trashorras que nunca se llegó a grabar.

CuCoCrítica

Bakemonogatari

NisiOisiN y Oh Great!

Milky Way Ediciones, 2018-

Adaptar es un arte. Cuando queremos llevar una determinada obra a otro contexto, a otro medio, es necesario que tengamos en cuenta las particularidades de lo que vamos a convertir. Algo que incluye tanto el núcleo de lo que queremos contar como las herramientas del medio en el que deseamos hacerlo. Es decir, adaptar no es traducir, sino recrear. Que el autor se apropie de la obra, reescribiéndola en otro medio, más que simplemente traduciéndola a otro idioma.

Bakemonogatari es una colección de novelas escrita por el autor japonés NisiOisiN en el año 2006, que logró rápidamente un gran éxito de crítica y público. Algo que condujo a que, en el año 2009, el estudio Shaft, bajo el auspicio de Akiyuki Shinbo y Tatsuya Oishi, hicieran la adaptación al anime de la obra. Algo que llevaría a que alcanzara un público completamente nuevo, consagrando la serie como una de las obras de culto más importantes de Japón.

Debido a ese éxito rotundo, NisiOisiN se vio obligado a continuar la historia. De ese modo, extendiéndola a través de múltiples libros y sus correspondientes adaptaciones al anime en que todos comparten alguna derivación del nombre «monogatari», seguimos las desventuras de Koyomi Araragi, un estudiante de instituto que tiene un imán para atraer criaturas sobrenaturales que han poseído a diferentes chicas de instituto.

Ahora bien, si bien las novelas han sido recientemente traducidas al inglés, la popularidad de *Bakemonogatari* en occidente procede de su adaptación animada. Del trabajo que hizo con ella Shaft. Con todo lo que ello implica.

Además de por su animación experimental, su pasión por la trivia pop y el enfoque oscuro de sus producciones, el estudio Shaft es bien conocido por los marcados tonos de erotismo que imprimen en todas sus obras. Algo que ha convertido al anime de *Bakemonogatari* en una experiencia similar, pero fundamentalmente diferente de la novela. Es decir, ambos narran la misma historia, cubren los mismos eventos y personajes, pero son dos obras comple-

tamente diferentes que explotan cada una al máximo las peculiaridades de su medio y de sus respectivos autores. Son, en suma, adaptaciones en el sentido más positivo y contundente del término.

Y lo mismo ocurre con el manga de *Bakemonogatari*, que nos llega traducido de la mano de Milky Way Ediciones. Que es una obra diferente por méritos propios, incluso si bebe de las anteriores dos iteraciones.

En lo esencial, el manga de Oh! Great es la misma historia. Es decir, todo comienza cuando Araragi ve caerse por las escaleras a una compañera de clase con la que no ha hablado nunca, Hitagi Sengoujahara, solo para descubrir, al lanzarse para agarrarla y que no se mate, que no pesa nada. O para ser exactos, que ella pesa tan poco como para que, al caer, lo haga sobre sus brazos con la gracilidad de una pluma.

A partir de ahí, Oh! Great toma su propio camino. Y quien conozca su obra anterior, compuesta de obras tan conocidas como *Tenjou Tenge* o *Air Gear*, sabrá qué significa eso.

Con un estilo pródigo en el contraste, que pone mucho peso en la tinta y en un trazo delicado, unos diseños absolutamente exuberantes y una asombrosa capacidad para plasmar planos en apariencia imposibles, leer Bakemonogatari es leer un manga extraordinariamente bien dibujado donde todo lo que era frenético en el anime y profundo en el libro se convierte aquí, como por arte de magia, en sorprendentemente contemplativo. Al menos, en la medida en que prácticamente cada viñeta invita a pararse a admirar un arte tan bonito como repleto de detalles.

El problema del manga también radica en eso. Al tomar de referencia la serie de animación, el estilo de Oh! Great ha encontrado en ella una serie de sinergías que explota algunos de los vicios más cuestionables de ambos. Es decir, la sexualización de los personajes femeninos. Algo especialmente problemático cuando la mayoría de ellos son menores de edad y se enfatizan aún más las bromas sobre una hipotética pedofilia del protagonista como recurso cómico. Recurso que, además, es prácticamente inexistente en la novela original.

Pero eso tampoco es algo inesperado. Todas las obras de Oh! Great ponen un gran peso en el *fanservice*. Y teniendo en cuenta que su dibujo, antes ya bueno, ha mejorado, y que sus dotes como guionistas, antes no tan buenas, ahora han mejorado notablemente, son problemas que bien podrían pasarse por alto en favor de la calidad general.

En términos generales, *Bakemonogatari* es una buena adaptación. Bebe más del anime que de la novela, pero al final tiene una identidad propia. Algo que la hace sostenerse sobre sus pies, sin necesidad de sostenerse sobre nada más. Algo que la convierte en un absoluto imprescindible para fans, pero también una perfecta puerta de entrada al universo de NisiOisiN para quienes no lo conocieran hasta ahora.

A fin de cuentas, el manga no sería interesante si fuera exactamente igual que las versiones anteriores. Oh! Great aprovecha los recursos del manga para llevarlo en otra dirección, para apropiarse de una historia que, en el fondo, sigue siendo la misma. Incluso si, por desgracia, siguen insistiendo en hacerla más problemática de lo que lo era en origen.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe *crítica cultural en varios medios de Internet (*Canino, Cinemanía, Anaitgames*). Su primer libro en solitario es* Tú (no) necesitas ser un héroe, *publicado por la editorial Héroes de Papel.*

Balthus y el conde de Rola

Tyto Alba

Astiberri, 2019

Balthus vivió siempre rodeado por la polémica. Criado en el seno de una familia bien, con un padre crítico de arte, en su círculo más íntimo pudo conocer a personajes como Rilke, Jean Cocteau o Pierre Bonard. Su hermano Pierre Klossowski escogió el camino de la filosofía y su autor de cabecera era Sade. Balthus se inclinó por la pintura.

Llegó a su madurez creativa en la década de los 30, y sus pinturas desataron el escándalo al representar a niñas en posiciones ciertamente provocativas o voyeurísticas. En concreto, una de sus obras, *Lección de guitarra*, causó una gran polémica en su primera exposición en 1934, y enseguida pasó a manos privadas. Eso sin olvidar la fracasada donación de Matisse de dicha obra al Moma. La imagen muestra una inquietante escena que recuerda de forma vaga a una *pietà*, pero en la que vemos a una profesora y su pupila en una actitud veladamente sexual.

No es raro que, de esta forma, la obra de Balthus haya orbitado en torno al escándalo. Su obra, presidida por indolentes nínfulas, no es fácil de entender. Balthus siempre declaró que su pintura tenía un componente religioso: en esas niñas, el pintor veía una pureza difícil de explicar y compartir. «No podría jamás pintar a una mujer. La belleza de la adolescente es más interesante. La adolescente encarna el porvenir, el ser antes de transformarse en belleza perfecta»,[1] afirmaba el artista. Balthus ha sido frecuentemente tachado de sádico, lésbico, o pedofílico, y sin embargo, si en la iconografía religiosa vemos, y aceptamos como natural, la violencia extrema que frecuentemente acompaña la imagen del martirologio… ¿sería tan difícil aceptar que puede haber una lectura espiritual de la fisonomía adolescente? Un servidor, tras muchos años y muchas lecturas, aún no sabe qué pensar sobre esta cuestión. Quizá la obra de Balthus perseguía tan solo eso, llevar a la reflexión, a pesar de que sus intenciones y sus declaraciones parecen del todo honestas.

[1] Albiac, G. «Balthus en la hoguera». En *ABC*, 31 de enero de 2018. Disponible en https://www.abc.es/cultura/arte/abci-balthus-hoguera-201801311029_noticia.html

Como ya hiciera con anterioridad, Tyto Alba desgrana en *Balthus y el conde de Rola* un esbozo de la vida de un pintor. Vuelve, pues, a aproximarse al tema de la naturaleza del artista, a su motivación después de aquella novela gráfica (*La vida*) que ilustraba la amistad entre Picasso y Carles Casagemas, volviendo a dejar un hilo que asocia algunas de sus obras. Si en *Fellini en Roma* Balthus era una aparición secundaria, ahora es Pablo Picasso el que aparece desde las páginas de *La vida*. Y vuelve a un género en el que se siente cómodo, tras haber realizado una meritoria labor de investigación previa. Alba deja sus prejuicios aparte para intentar dar una visión imparcial del controvertido pintor que, como podemos ver, cayó en numerosas contradicciones a lo largo de su vida, como su admiración por la humildad de los maestros italianos, pero al mismo tiempo su gusto por la ostentación hasta el punto de inventarse su propio título nobiliario. «Era una persona falsa, hipócrita e incoherente», señala Alba. «He buscado el equilibrio, mostrar sus facetas con voz neutra para que el lector saque su opinión».[2]

Hay que decir que, aunque la obra es un encargo del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza con motivo de una exposición retrospectiva, se salda con una buena nota como resultado final. Las obras de encargo, ya se sabe, no suelen ser las que más implican a sus autores, pero siempre hay excepciones, como aquel magnífico *Black Dog* de Dave McKean sobre otro pintor, Paul Nash, o esta novela gráfica. Balthus siguió buscando su obra toda su vida. Como bien aparece en la novela gráfica, en sus últimos años, ya no pintaba, pero siguió retratando prepúberes con su polaroid, ajeno a polémicas o insinuaciones. Yo nunca he dejado de mirar el mundo como un niño, de maravillarme», decía en una de sus últimas entrevistas.[3] Quizá esta mi-

[2] Serra, X. «Les dues vides de Balthus». En *Diari Ara*, 4 de marzo de 2019. Disponible en https://www.ara.cat/cultura/dues-vides-Balthus_0_2191580871.html

[3] Parreño, J. M. «Balthus, adolescencia envasada al silencio». En *El Cultural,* 1 de marzo de 2019. Disponible en https://elcultural.com/Balthus-adolescencia-envasada-al-silencio

rada no empañada por la vileza del mundo del último de los grandes figurativos es la que se nos escapa en un mundo que hizo que perdiéramos la inocencia hace mucho. Balthus, santo o demonio consagrado a su arte. Soy de un mundo que ya no existe. «Cada día sé menos de mí»,[4] confesaba. ¿No es acaso esto la prueba de lo que decíamos?

Josep Oliver

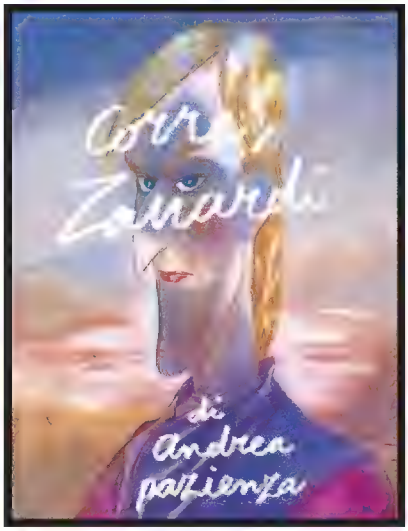
Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico Última Hora. *Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en secundaria. También es el cocreador y guionista del cómic* El joven Lovecraft.

[4] *Ibid.*

Corre, Zanardi

Andrea Pazienza

Fulgencio Pimentel, 2019



Durante la última semana del mes de mayo de 2016, desde la web Fumettologica se rindió merecido homenaje a Andrea Pazienza aprovechando que se cumplían por aquellos días sesenta años de su nacimiento.[1] La denominada #pazweek consistió en una serie de artículos conmemorativos y nuevas propuestas críticas acerca de sus tebeos, complementadas por los testimonios de Tanino Liberatore y de Gipi. Mientras el primero, compañero de generación y con quien había compartido más de una aventura editorial, era parco en palabras, el segundo, sin embargo, perteneciente a una generación posterior, se explayaba a gusto, ilustrando su escrito con una fotografía de 1982 tomada en un curso de dibujo que el propio Pazienza había impartido en Umbría y en la que se reconocían, además de a los tres dibujantes nombrados, a José Muñoz y a Massimo Semerano. Eso sí, en su texto el historietista pisano, aun declarándose en deuda con Pazienza hasta el punto de que sin su trabajo previo, él mismo «no hubiera escrito jamás ni una sola línea», admitía que a estas alturas de su carrera, la influencia de aquel en su manera de escribir y dibujar era ya casi imperceptible.

Y tal vez no exista ya un influjo directo de uno sobre el otro, aparte de por la divergencia lógica de intereses, porque esos cómics de Pazienza de los que habla Gipi mantienen un fuerte vínculo, más resistente que el de otros producidos por las mismas fechas, con el momento histórico exacto en el que fueron concebidos. Forman parte, según Paula Marqués, de la misma épica de la cotidianidad que la música electrónica, las drogas o las novelas de Pier Vittorio Tondelli.[2] Permanecen ligados a un tiempo mucho más libre, más independiente, menos profiláctico. Por eso las historietas de Zanardi que ha recuperado Fulgencio Pimentel siguen sorprendiéndonos, descolocándonos con su violenta sinceridad, su ausencia de tapujos, sus apelaciones sin intermediarios. Son tremendamente modernas e inesperadamente contundentes. Como ocurre con la gran mayoría de cómics que revolucionaron el panorama

[1] En *Fumettologica*. Disponible en https://www.fumettologica.it/tag/pazweek/

[2] Marqués Hernández, P. «Una morte generazionale: verso l'individualismo tondelliano», en *Anuari di filologia*, n.º 8 (2018), pág. 263.

europeo desde la década de los sesenta, las páginas de *Zanardi* se entienden y se explican gracias a la fuerte personalidad de su creador y al contexto cronológico en el que nacen.

De una u otra manera, son consecuencia de un periodo de la historia de Italia, el comprendido entre los albores de los años setenta y mediados del decenio siguiente, especialmente convulso a nivel político y social. Hechos concretos como el atentado de la Piazza Fontana en Milán, los movimientos del 77 en Bolonia —que Pazienza conoció de primera mano— o el rapto y posterior asesinato de Aldo Moro, sumados a otros en apariencia de menor envergadura, aunque resultaran a la postre igualmente relevantes por la simple acumulación, se sucedieron de tal manera, a tal ritmo y con tal empuje que pusieron en riesgo la fortaleza de las estructuras de poder levantadas y consensuadas tras la Segunda Guerra Mundial. Un escenario en el que pugnaron con fuerza corrientes de pensamiento y grupos sociales —los obreros o los estudiantes— que venían a cuestionar su papel secundario en un panorama en transformación.

Pazienza aprovechó los resquicios de independencia para dar voz a través de sus obras a jóvenes descontentos (Pentothal, Zanardi y, por último, Pompeo), aprovechando la versatilidad casi inexplorada de un medio que había sido utilizado hasta poco antes como un entretenimiento para infantes, pero que se mostraba ya, para quienes lo quisieran ver, tal que un recurso de enorme potencial, fresco, innovador y útil. De ese modo, la historieta y las otras formas de expresión consolidadas también se verán afectadas desde el mismo momento en que, contagiados por las nacientes ideologías e impelidos por un espíritu más o menos rebelde, las nuevas camadas de creadores las utilicen como altavoces para mostrar, al igual que Pazienza, sus inquietudes, sus obsesiones, para reflejar todo cuanto vivían, cuanto veían.

Con este segundo volumen concluye, por lo tanto, la edición íntegra en castellano de las andanzas del personaje más iconoclasta de Pazienza, y aunque en líneas generales este es algo más desigual que el precedente, es obligatorio destacar el magnetismo de algunas de las historietas aquí incluidas, ejemplos paradigmáticos de la vileza del cabrón de Zanardi y sus colegas (*La pandilla* los llamó La Cúpula con demasiada benevolencia), atraídos, como señala Gino Frezza, «por el poder de prohibir los deseos del prójimo y de arrastralos a la negatividad pura».[3]

La mera presencia de «Lobos» y del aquí bautizado «Zanardi medieval», un relato que quedó inacabado, son suficiente para justificar la lectura del libro. Dos trabajos de extensión variable que divergen en sus respectivas líneas argumentales pero que se complementan y comparten un sabio uso del color con afán expresivo. Moviéndose cada uno en interpretaciones muy particulares de géneros bien diferentes —uno en los límites del *noir* y el otro en los de la aventura de corte caballeresco—, son muestras perfectas de la idiosincrasia de la serie. Suponen un cruce bastardo entre la comedia gamberra y el retrato generacional de corte realista, cruel, desnudo y espontáneo. Lo cual solo podía ser posible con la capacidad de adaptación del dibujo de Pazienza, que pasa de la copia al natural al trazo descuidado,

[3] Frezza, G. *La máquina del mito: en el cine y en el cómic*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2017, pág. 251.

rápido y dinámico con desarmante facilidad. En un mismo capítulo recuerda a Corben y a Jacovitti, según convenga aplicar altas dosis de verismo o caricaturizar las figuras. Incluso sin salir del encuadre podemos tropezarnos con personajes perfectamente retratados que hablan cara a cara con rostros esbozados, unos perfilados en base a sombras y tramas frente a otros nacidos de una sola línea.

Decir que ya no se hacen tebeos así puede sonar a afirmación gratuita y carente de sentido, pero no por ello deja de ser menos cierto. Por supuesto, se siguen dibujando viñetas igualmente desesperadas y de enorme carisma que describen la actualidad sin filtros de Instagram, esa no es la cuestión. Se trata más bien del espíritu que las habita, heredero todavía del primer *underground*, que las dota de una atmósfera ácrata difícil de recrear.

Zanardi, Colasanti y Sergino Petrilli son tipos despreciables, hijos de una estirpe que carece de valores. Egoístas, descreídos, crueles, vengativos, misóginos, carentes de referentes morales, se han sacudido de encima los convencionalismos y se han escapado de la jaula aprovechando que la puerta estaba abierta. No respetan nada, solo la ley del más fuerte. Se vanaglorian de su actitud sin medir las consecuencias, y entienden que el mundo es suyo. Muestras de su particular manera de pensar, o de su concepción del prójimo hay muchas y bien elocuentes: «Es verdad que las mujeres son todas unas zorras, pero solo porque casi todos los hombres son unos pusilánimes». ¿Hace falta añadir algo más?

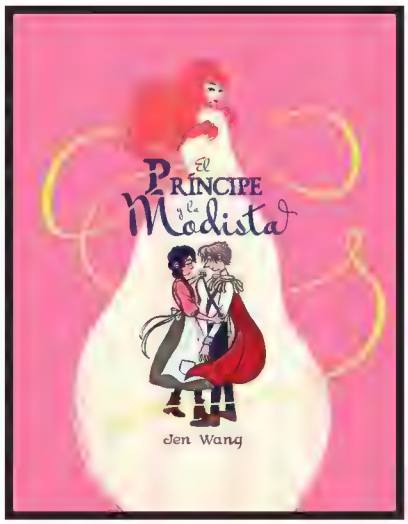
Óscar Gual

Óscar Gual (Gandia, 1973), está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandía y es profesor asociado en la Universitat de València. Colaborador de diferentes medios como Saó, 13 millones de naves *o* Rock & Cómics, *es autor también de la monografía* Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia *(PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas* Yo quiero un TBO *(Diminuta, 2017) y* Cómic digital hoy *(ACDCómic, 2016).*

El príncipe y la modista

Jen Wang

Sapristi, 2018



Muchos de nosotros es posible que descubriéramos la obra de Jen Wang con *En la vida Real*, publicada en nuestro país por Sapristi en 2015, pero donde solo conocimos su arte, ya que el guion corría a cargo de Cory Doctorow. En 2018 recibimos por fin de mano de la misma editorial su nueva obra, *El príncipe y la modista*, escrita e ilustrada por ella misma. Además es ilustradora en *LA Magazine* y conocida por su trabajo en la serie de cómics *Hora de Aventuras*. También es directora del Festival de Cómic de Los Ángeles, donde actualmente reside.

En su obra, el príncipe Sebastian y la modista Frances se ven envueltos en una amistad formada gracias a su pasión en común por la moda, pero deben guardar un secreto que nadie puede conocer o pondrá en riesgo la Corona: al príncipe le gusta vestirse de mujer, ponerse peluca e incluso salir a la calle así. Se verán envueltos en un viaje de enredos palaciegos, aventura, romance y autodescubrimiento de la propia identidad y aspiraciones de cada uno, donde su amistad y el apoyo mutuo serán la base para convertirse en las personas que realmente anhelan ser.

Cuando tienes esta obra en las manos, lo primero que te fascina es su estilo. Su portada destaca por un rosa que no pasa desapercibido en ninguna estantería. En el interior, la gama de colores tan bien conseguida nos lleva a un mundo jovial y primaveral, a la vez que sobrio y elegante, según la localización y el momento. Este cómic ha destacado principalmente por su buena ejecución en el sentido estético, donde la moda, como uno de los ejes centrales de la obra por parte del personaje de la modista, nos ha ofrecido una variedad de trajes y vestidos dignos del mejor de los cuentos de hadas. Encajes, enormes faldas de tul, brillantes tejidos, plumas, flores, lentejuelas, zapatos de fantasía… un despliegue visual reinventando los vestidos del siglo XIX a través de la influencia de la moda actual, de modo que se alcanza una perfecta sintonía. Los escenarios, tanto interiores como exteriores, derrochan encanto y belleza, con gran inspiración tanto en las habitaciones como en los jardines de dicha época.

Pero más allá de la elegancia y *glamour* por el que tanto se le ha preguntado a Jen Wang en diferentes entrevistas, a mí me gustaría centrarme en otro de los ejes de la obra: la *identidad*

de género y la expresión del mismo a través de lo que se denomina *comportamientos de género*. Con identidad nos referimos a lo que somos, a ese «cajón» que nos asignan al nacer ya sea como hombres o como mujeres, tal y como se ha hecho durante mucho tiempo. Pero hoy en día corren nuevos tiempos, con renovadas inquietudes y autores concienciados en este aspecto; el binarismo se está rompiendo para dar paso a una etapa en la que podemos entendernos como un continuo en el que situarnos, donde los conceptos femenino y masculino son los extremos. Al poder definirnos en cualquier punto de este continuo nos configuramos de una manera única y personal. Esta visión permite introducir un concepto de identidad más complejo. Donde antes hablábamos de ser hombre o mujer ahora se cuestiona en qué consiste ser y de qué forma vives tu experiencia como tal. La sexualidad, entendida como «aquello que se vive», engloba las vivencias que nos conforman como si de una narrativa se tratase, lo que nos permiten crecer y evolucionar.

La autora se cuestiona a través de la figura del príncipe los *comportamientos de género*, esos estereotipos sobre lo que implica ser hombre, y más aún al ser heredero de un reino. Se espera de él que sea masculino, fuerte, decidido, estudioso y que encuentre una princesa con la que prometerse. Pero lo que nos encontramos es un adolescente, amante de la moda, con miedo a que su familia descubra que le gusta llevar vestidos, sentirse y actuar como una chica. Un joven sencillo y amable que cuenta con la complicidad de uno de sus cuidadores, que quiere disfrutar, tener amigos y no decepcionar a unos padres que realmente le quieren, más allá de las exigencias que su posición como heredero de la corona le imponen. Nos despedimos de los clásicos relatos de *cross-dressing* femeninos, donde una mujer en épocas pasadas se veía forzada a renunciar a su identidad femenina para ser aceptada en un mundo mayoritariamente masculino, con frecuencia por un objetivo profesional o tratando de alcanzar una libertad y un estilo de vida que se escapaba al rol de la mujer. En una entrevista en *YaPride.org*,[1] la autora reconoce que, aunque no creía relevante realizar una gran investigación de cara a enfocar la historia, sí que profundizó por curiosidad. Declaró haber encontrado una gran cantidad de personas *trans* o *queer*, un ejemplo fue Chevalier d'Eon, personaje histórico dedicado a la diplomacia y al espionaje de origen francés, que vivió durante 33 años como Lady Lea de Beaumont infiltrándose en la corte de Rusia y que llegó a convertirse en dama de honor. No fue hasta su muerte que descubrieron que había nacido biológicamente con genitales masculinos y considerado hombre de manera póstuma. Podríamos decir, por tanto, que no es una historia novedosa ya que ha ocurrido durante toda la historia, pero que ahora se está viendo con nuevas miradas.

Estamos ante una vuelta de tuerca con un claro toque Disney en la que, sin embargo, dejamos de lado un eje narrativo centrado en la construcción de una relación romántica entre el príncipe y la modista; en su lugar, da protagonismo a sus aspiraciones y conflictos tanto intrapersonales como interpersonales. Antes de continuar es necesario destacar que, como cualquier otro cómic enfocado a un público infantil y juvenil, no podemos esperar una gran complejidad dentro de este tipo de trama. Contamos con una narrativa fluida, una composición de imágenes sin complicaciones, fácil de leer, un vocabulario sencillo y un final feliz

[1] «Interview with Jen Wang (The Prince and the Dressmaker)», en *YaPride.org* (14 de marzo de 2018). Disponible en http://www.yapride.org/2018/03/interview-with-jen-wang-the-prince-and-the-dressmaker/

perfecto lleno de risas y desparpajo entre vestidos y desfiles de moda. Pero no penséis que esto hará que la obra os pase más desapercibida, pues realmente consigue que el lector empatice con los protagonistas y con cómo estos le exponen tanto sus miedos como sus sueños. Os harán reír cuando todo les salga bien y os llegarán al corazón cuando, con una punto de vista más adulto, veáis que alguna acción les traerá consecuencias negativas. La obra está cargada de miradas sutiles, mejillas sonrojadas que se excusan y silencios de palabras que nunca se dijeron que transmiten con gran mimo y cuidado las emociones de los personajes.

Aunque la inspiración para el príncipe es el *cross-dressing*, la obra puede aspirar a ser ejemplo de lo que es cuestionarse la identidad y la expresión de cada persona. «Soy un príncipe al que le gustan los vestidos», declara al final ante su madre, alcanzando el final de un viaje hacia sí mismo. El relato permite profundizar en el discurso transexual y no binario, el género fluido y la ruptura de los estereotipos con los que la sociedad nos oprime y nos «encajona». La historia nos ofrece un final feliz, utópico e ideal donde las propias estructuras de poder del reino, representadas por los propios reyes, deciden apoyar a su hijo abiertamente y, por tanto, cambian las concepciones sociales establecidas permitiendo un mundo más amplio, con más posibilidades y menos restricciones. Un mundo donde ya no se asumiría quien eres por la ropa que llevas sino por quién decides ser.

Con todas las cartas sobre la mesa podemos confirmar que *El príncipe y la modista* es una historia rompedora en comparación a las clásicas tramas de príncipes y princesas tradicionales. Un relato sobre masculinidades diferentes y donde el personaje masculino realiza un viaje intrapersonal de crecimiento, aceptación y cambio con respecto al entorno que le oprime; mientras tanto, el personaje femenino realiza un viaje social y profesional a través del cual cumplir el sueño de ser una modista profesional bajo la tutela de una maestra a la que admira; un sueño que no dejará escapar y que apoya a las niñas que lo leen en que no deben dejar sus sueños por amor si no que deben perseverar, esforzarse y perseguirlo pues es su vida y son ellas las dueñas de su propio futuro.

El príncipe y la modista es un título que puede devorar cualquier ávido lector a partir de los ocho o nueve años siempre que no tenga problemas de lectura. Edad que coincide además con el segundo ciclo en la Educación Primaria y las primeras horas dedicadas a género e igualdad en el aula. En el currículum básico escolar en España se encuentra como objetivo fomentar el respeto, así como la igualdad y no discriminación, el conocimiento del propio cuerpo y desarrollo personal, social y afectivo con el objetivo de poner fin a los prejuicios y estereotipos sexistas y de género. Dicho esto, es una lectura con muchas opciones para estar presente en la escuela, bibliotecas o leerla cómodamente en casa sin importar la edad.

Ángela María Garrido García

Ángela M.ª Garrido (1995) es graduada en Educación Social por la Universidad de Granada y Máster de Ciencias de la Sexología con especialidad en Educación y Asesoramiento Sexual de la Universidad de Almería. Entre sus campos de interés se encuentra estudiar y analizar nuevas visiones positivas sobre género y sexualidad en el cómic contemporáneo.

El tesoro de Lucio

Mikel Santos, «Belatz»

Txalaparta / Demo / Tigre de Paper, 2018

Fruto de la colaboración entre tres editoriales independientes se publica a mediados del 2018 la biografía ilustrada de Lucio Urtubia: *El tesoro de Lucio* (Txalaparta en castellano), *Gerezi garaia* (también Txalaparta en euskera), *O tesouro de Lucio* (Demo Editorial en gallego) y *El tresor d'en Lucio* (Tigre de Paper Edicions en catalán). Se trata de una iniciativa multilingüe no demasiado frecuente en el mercado editorial español —insólita en lo que a cómics se refiere—, que, sin embargo, ha resultado fructífera a tenor de las varias ediciones que ya acumula en alguna de estas lenguas. Por lo tanto, éxito de público como de crítica, lo cual no es insignificante al tener en cuenta que sin ser esta la primera obra de Belatz (Pamplona, 1974), sí es la que lo ha puesto en el mapa de la novela gráfica nacional. *El tesoro de Lucio* sigue la estela de otras novelas gráficas de los últimos años como *El arte de volar* (2009) de Antonio Altarriba y Kim, o *Los surcos del azar* (2013) de Paco Roca, obras que tienen en común la recuperación de la memoria individual durante los años de la posguerra y el exilio en Francia, aunque siempre bajo la sombra de la Guerra Civil.

Desde luego, la vida del protagonista, el albañil anarquista Lucio Urtubia (Cascante, 1931), da mucho juego en cualquier adaptación narrativa: ¿a quién no le atrae un héroe capaz de doblegar a una de las entidades más poderosas del sistema bancario internacional? Sus acciones de anarquismo expropiador son relativamente conocidas desde hace ya bastantes décadas, por lo que poco se puede añadir al respecto, máxime tras la publicación en el 2008 —azares de la ironía, año de la enésima crisis financiera—, de su autobiografía *La revolución por el tejado*. Es precisamente en el prólogo a esta obra, escrito por Francisco Rodríguez de Lecea, donde se dan las claves de una vida literaria, de película, o simplemente fuera de lo ordinario: «como unas memorias muy libres, como una novela barojiana que habría podido llamarse *Urtubia el aventurero*, o incluso como un muy poco convencional manual de autoayuda». La referencia a Pío Baroja no es casual, tanto por la conexión vasco-navarra como por las fluctuaciones de una época convulsa en la que se confunden las ideologías; el padre de Lucio fue carlista, luego comunista, y por último simpatizante anarquista. Sin duda alguna, un Baroja contemporáneo podría inspirarse en la vida de Urtubia para un nuevo *Zalacaín*,

como señala el prologuista, o quizá para protagonizar otras *Memorias de un hombre de acción*. Aquí reside el asombro de la biografía de Lucio, el ser un hombre de acción en un mundo cada vez más dominado por los hombres de acciones financieras, una persona humilde, fiel a su origen y a su ideología, un albañil que se ofende cuando se le acusa de ser un criminal porque los criminales son los que apuestan con el dinero y las vidas de los trabajadores.

Con el objetivo de desarrollar la historia, Belatz se decanta por la introducción de una trama en la que Amaia, una estudiante universitaria que está realizando su trabajo de fin de carrera sobre el anarquismo, acompaña a Urtubia desde París hasta Navarra. De esta forma, el proyecto de investigación muestra a un protagonista ya anciano que va rememorando momentos destacados de su pasado. El contrapeso entre el tiempo actual y los *flashbacks* sirve para construir un diseño narrativo en el que se mantiene un relativo orden cronológico, aunque no *stricto sensu*. Esta división también se refleja en el uso de los colores, de tonos fríos con matices azulados y verdosos para representar el presente, el Lucio más humano y más frágil, frente a los tonos calientes con matices rojizos y ocres —sangre y tierra— que caracterizan las analepsis, en particular las páginas que ocurren durante la Guerra Civil y la inmediata posguerra. Con respecto al dibujo predomina la línea limpia, con viñetas realistas colmadas de luces y sombras. El vaivén temporal se simboliza igualmente al comienzo de varias secciones con las etapas de crecimiento de una de las acacias plantadas a la fuerza por un Urtubia adolescente.

Hay personas cuyas vidas se quedan cortas para tantas vivencias, y si ya ha quedado claro que la de Lucio es una de ellas, también resulta evidente que intentar plasmarla en un único volumen requiere un considerable esfuerzo de concreción. El recurso al testigo que va desenredando el relato es decisión del autor, válida entre muchas posibles y similar a la estrategia de otras narraciones contemporáneas; no hay mucho más que decir al respecto. Sin embargo, uno tiene la muy subjetiva sensación de que bastantes viñetas centradas en la actualidad —las interacciones entre Lucio y Amaia o de Amaia con otros personajes— hubieran tenido mejor uso en el relato directo de su vida y la repercusión de sus acciones. Poco se indica de la relación de Urtubia con los grupos revolucionarios a los que iba destinado el dinero expropiado, o cuál era su postura con respecto a las diversas crisis políticas del momento; por ejemplo, el famoso encuentro con el Che Guevara y su propuesta de inundar el mundo con dólares para desbaratar el sistema capitalista se reduce a un fugaz comentario en una viñeta. En cualquier caso, el proceso de selección de materiales que lleva a cabo el autor está lógicamente condicionado por requisitos editoriales de tiempo y espacio, aunque no son esos los únicos factores a tener en cuenta: señala Belatz en una entrevista que a Urtubia le preocupaba explicar detalles que pudieran comprometer a gente todavía viva. Pensándolo bien, quizá no sobre la trama basada en la actualidad, sino que hubieran sido necesarias más páginas para narrar las muchas vidas de Lucio.

Además de *La revolución por el tejado*, existe una segunda obra autobiográfica de Urtubia titulada *Mi utopía vivida* (2014). *El tesoro de Lucio* contribuye a extender la idea de que por muy irrealizable que una utopía parezca, como ya la etimología de la palabra indica, su anhelo asoma ineludible. Así mismo, ayuda a explicar cómo la búsqueda de lo utópico, para

bien y para mal, sustentó un siglo xx repleto de excesos. El *tesoro* al que hace mención el título se presenta como referente de la integridad y la ética del protagonista, cualidades que se significaron en muchos otros militantes anarquistas. Siguiendo el ejemplo de Urtubia, quién sabe si la utopía consiste básicamente en mantenerse inmune a la supremacía de los poderosos.

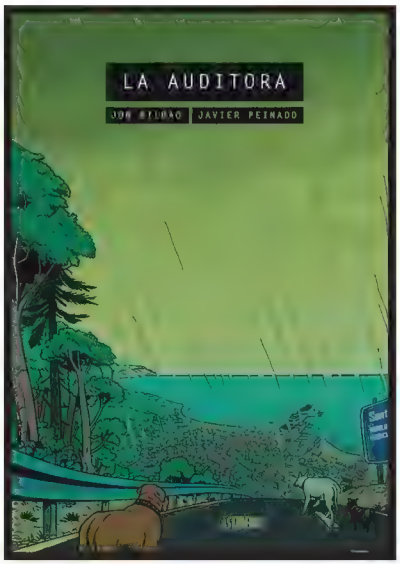
Óscar Sendón

Óscar Sendón (A Coruña, 1974). Doctor en Literatura Hispánica por University of Nebraska-Lincoln, actualmente ejerce como profesor de lengua y literatura españolas en Truman State University (Misuri). Su área de investigación se centra en el discurso del hombre de acción *y sus representaciones literarias en la cultura hispánica. Ha publicado artículos al respecto en revistas como* Hispania, Hispanófila *y* Bulletin of Spanish Studies.

La auditora

Jon Bilbao y Javier Peinado

Astiberri, 2019



Aquien haya leído los cuentos y novelas de Jon Bilbao no le sorprenderán los temas ni el argumento de *La auditora*, su primer título como guionista de cómic; aunque, en esta ocasión, la trama asume una temática más directamente entroncada con la ciencia-ficción. La historia tiene lugar en una localidad llamada Santa Marina, cuya ambientación remite veladamente al paisaje y construcciones típicas del norte de España. En un futuro próximo, el destino de Santa Marina es quizá el mismo que le espera a las poblaciones de la cornisa cantábrica que antes vivían de la industria pesada y la minería: reconvertirse en pueblos-factorías. Los habitantes de estos lugares viven del trabajo manual en sus propias casas y cada ciudadano desempeña una tarea diferente en una gran cadena de montaje que implica a todo el pueblo. Sin embargo, es mejor no engañarse: aunque el trato en estos pueblos-factorías sea, en apariencia, más humano que en una cadena de montaje, lo único que ha cambiado es el espacio en el que transcurre la jornada laboral. Solo hay una razón por la cual la gente ya no necesita levantarse pronto para ir a la fábrica. Ahora todo el mundo vive en ella.

Los habitantes de Santa Marina son gobernados, tanto en lo laboral como en lo administrativo, por una sola familia; una madre, que al mismo tiempo es la alcaldesa y la maestra, así como sus tres hijos, quienes se aseguran de que todo funcione como un reloj completamente autárquico. No hay intimidad en lugares como Santa Marina. Cualquier miembro del equipo directivo puede entrar en casa de los trabajadores para verificar que estos estén cumpliendo con las cuotas diarias de producción. En lo privado, las cosas no tienen mucho mejor aspecto. En un pueblo tan pequeño, todo el mundo quiere conocer los secretos de los demás; y cuando estos afectan a la producción, la amable Primera Familia de Santa Marina puede erigirse en acusadora, juez y verdugo de los transgresores.

Como consecuencia, todo el mundo intenta ser discreto en Santa Marina y se guarda mucho de compartir sus vergüenzas y secretos. Pero esto mismo hace que sea el lugar ideal para que se oculten los seres más temidos en esta sociedad futura. Los robots. Y eso justo es

lo que ha pasado en Santa Marina. Un buen día, la familia que gobierna el pueblo obtiene evidencias de que, desde hace un tiempo, se oculta un robot entre su plantilla y, para identificarlo, encargan a una auditora hacer entrevistas a todos sus trabajadores con el pretexto de introducir mejoras en la cadena de producción.

Hasta aquí la anécdota que sirve de arranque para *La auditora*, y hasta aquí todo lo que podemos contar sobre ella sin caer en *spoilers* que podrían fastidiar la experiencia lectora. No porque estemos ante un *whodunnit* en el que la identidad del robot sea importante de cara a la trama, sino porque la obra de Jon Bilbao suele proceder de un modo muy particular en el que, mediante la acumulación de detalles que en un primer momento pueden pasar desapercibidos, estos acaban poco a poco adquiriendo una significación mayor. Cada gesto superficial es síntoma de una realidad profunda. Y esto, que tan bien ha manejado siempre Bilbao en su prosa, lo ha trasladado al cómic Javier Peinado con una eficiencia asombrosa.

Como muestra, un botón. Durante una inspección rutinaria, Sabas, uno de los hijos de la alcaldesa, entra en casa de uno de los trabajadores de Santa Marina y descubre un trapo manchado de una sustancia azul. No sabemos qué relevancia puede tener esto, pero por el gesto que pone Sabas, entendemos que para él sí la tiene. Sabas encuentra un cesto de ropa sucia al lado del fregadero y, por alguna razón, esto le resulta extraño. ¿Por qué lavar la ropa a mano si el trabajador tenía lavadora? Al examinarla, Sabas se encuentra con que la lavadora está desconectada y esto, junto con las pistas anteriores, le da la solución al misterio. La lavadora está desconectada porque el propietario la estaba utilizando para guardar algo en su interior: un manual de mantenimiento de robots. Uno de los habitantes de Santa Marina conocía la identidad del intruso artificial.

Es un verdadero placer para quienes hayan seguido hasta ahora la trayectoria literaria de Jon Bilbao, cómo se trasladan a imágenes estas estructuras narrativas, a veces casi *hitchcockianas*, que siempre ha utilizado en su obra; y más cuando los medios que se utilizan en *La auditora*, tan parca en textos, son puramente visuales, ya que, por ejemplo, la secuencia descrita anteriormente es muda por completo. Javier Peinado, que se encarga del dibujo y del color, sabe crear, además, la atmósfera perfecta que necesita este relato. Su estilo de línea clara es amable, de una claridad expositiva singular; sin embargo, hay algo que se quiebra en su trazo… algo que es sucio a veces y que irrumpe, como las sombras, solo de cuando en cuando. Y quizá este sea el mayor triunfo de *La auditora*: que sus imágenes tienen la misma ambivalencia que las palabras de Jon Bilbao cuando narra él solo. Palabras e imágenes que, bajo su apariencia de normalidad, ocultan algo inquietante que te pone sobre aviso de la verdadera naturaleza de las cosas.

Pero, más allá de cómo dibujante y guionista nos cuentan esta historia, está lo que la historia nos cuenta en sí misma. Y, en ese sentido, los autores aplican el mismo principio que antes mencionábamos, basado en el detalle; lo cual hace de *La auditora* una obra de una gran densidad narrativa. Pocos cómics hay en los que se narre tanto en una sola viñeta. Es la estrategia de la «narrativa iceberg»: la poesía de comunicar lo oculto a través de los pequeños detalles que afloran a la superficie; y aquí, Bilbao y Peinado lo aplican a todo el drama

humano puesto en escena, que en realidad, nada tiene que ver con los robots, sino con una realidad mucho más prosaica. La nuestra, de cada día.

Y es que la obra de Jon Bilbao funciona casi siempre a base de anécdotas o elementos fantásticos que, al aparecer de repente en la realidad cotidiana, acaban por revelar aspectos ocultos de esta que antes no veíamos, pero que siempre han estado ahí. En ese sentido, la búsqueda del robot se convierte en una excusa para abrir la caja de Pandora que contiene todos los secretos de los habitantes de Santa Marina; algunos tendrán sus consecuencias, pues afectan directamente a miembros de su Primera Familia. Otros no cambiarán para nada el transcurso de las cosas. Sin embargo, durante el camino, los lectores habrán hecho un buen número de descubrimientos sobre sus habitantes y, por extensión, sobre sí mismo.

Uno de ellos, quizá el más importante, tiene que ver con la pregunta que siempre nos plantean las narraciones sobre inteligencias artificiales. ¿En qué sentido somos diferentes a un robot? ¿Qué es lo que nos hace humanos? Y las respuestas que sugiere *La auditora* son, en realidad, más numerosas y bastante más amplias que la que nos dan otros relatos de ciencia-ficción, como por ejemplo, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Philip K. Dick, 1968) o *Los superjuguetes duran todo el verano* (Brian W. Aldiss, 1969), por mencionar dos que abordan este mismo tema desde un punto de vista filosófico y humanístico, aunque no tanto a nivel de trama o argumento. Ante esta pregunta, Dick señalaba el factor Turing (humano es todo aquello que tomamos por humano y que se toma por humano también a sí mismo), mientras que Aldiss apuntaba al factor simbólico e imaginativo (humano es quien usa el lenguaje). Sin embargo, Bilbao y Peinado sugieren muchas más posibilidades. Humano es quien es capaz de provocar celos, humano es quien puede tener reacciones altruistas, humano es quien quiere vivir la experiencia humana aunque sea a través de los ojos de otro, humano es quien vive a la espera de un objetivo que nunca llega…

O quizá humano no sea nadie, porque si hay algo que nos enseñen las distopías laborales es que todos tenemos que servir a alguien, como tan sabiamente dijo Bob Dylan.

Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Es autor de dos libros sobre cómic (*Narraciones Gráficas *y* Jack Kirby. Una Odisea Psicodélica*) y de su primera novela:* Blitzkrieg.

Los enemigos superiores de Spiderman

Nick Spencer, Steve Lieber et alii.

Panini, 2018

Nos gustan las historias de fracasados. Hay algo tierno en los criminales estúpidos, en los ambiciosos sin suerte, en la gente sin talento incapaz de ver lo que tienen delante. No el hecho de que sean como nosotros, lo cual sería doloroso, sino que nos demuestran algo que se nos niega diariamente: que, a veces, por mucho que quieras algo, es imposible que lo consigas. Nunca correrás como Usain Bolt, nunca serás rico como Jeff Bezzos y nunca serás tan relevante como los Seis Siniestros.

Los enemigos superiores de Spiderman es la historia de un grupo de villanos que quieren ser los Seis Siniestros, pero además de ser una cuadrilla de inútiles que no tienen el poder o la inteligencia suficiente para oponerse a Spiderman, son cinco. O cuatro. Sus números varían. Pero nunca son seis. Y es difícil ser los Seis Siniestros cuando ni siquiera dan los números.

Ese es el tono que busca Nick Spencer para su historia. La sátira cariñosa, el mirar con dulzura a unos pobres matados que, aunque además de inútiles, son mala gente, en el fondo tampoco tienen buen corazón, pero se esfuerzan. Dentro de sus posibilidades. Que no es mucho. Porque esa es la premisa del cómic: el Conmocionador, Demonio Veloz, Turbo y Escarabajo, bajo el liderazgo de Búmerang, se juntan para dar el mayor golpe de la historia de Nueva York: robar un cuadro del Dr. Muerte. No, espera. Era robar la cabeza de un mafioso convertido en *cyborg*. O, espera, ¿tampoco era eso?

Qué intentan robar no queda claro. Y esa es la gracia. Entre todos los giros, *cliffhangers* e intenciones ocultas, se va moviendo la realidad de estos personajes: ni confían entre ellos ni saben lo que quieren. No tienen un objetivo común. No saben qué buscan. Y por eso, se ven constantemente fracasando al intentar lograr sus objetivos.

En ese sentido, el cómic de Spencer es similar a las películas de Guy Ritchie. Criminales mordiendo más de lo que pueden masticar solo porque ven la oportunidad, aquí alargado por la necesidad de seguir masticando para descubrir si es posible encontrar una salida a base de mordiscos.

Incluso si no la hay. Incluso si nunca la hubo, porque siempre fueron villanos de segunda.

A esta odisea de giros, contragiros y humor de sección de sucesos entre malas personas ayuda el dibujo de Steve Lieber, vívido, ligeramente *cartoon*, con una línea gruesa y de mucho peso, que da entidad a los personajes. Algo especialmente destacable en la expresividad de los rostros, algo imprescindible en una historia donde prima más el desarrollo de los personajes que la historia en sí.

Por desgracia, a pesar de ese exquisito desarrollo de personajes, no es posible decir lo mismo del conjunto. De ritmo renqueante, con números enteros que podrían reducirse a un *flashback* de dos páginas, al guion le acaba pesando la necesidad de alargarse, estirarse y vivir siempre de otro giro más. De querer enfangarlos perpetuamente en un foso cada vez más profundo.

En cualquier caso, esto no dejan de ser problemas menores. Una pequeña mancha en lo que es un excelente cómic de fracasados.

A fin de cuentas, y esto es lo realmente interesante del cómic, Spencer no solo nos cuenta una historia sobre fracasados: también piensa sobre lo que implica el fracaso. Cómo lo peor que nos puede pasar no es fracasar, sino no estar satisfechos con las decisiones que hemos tomado en la vida. Porque, en última instancia, lo importante es sentirnos satisfechos con nuestros esfuerzos, no con los resultados obtenidos, porque eso es lo único que nos quedará cuando hayamos muerto.

Por eso, si bien es cierto que a veces, quien quiere, no puede, es importante entender que querer también tiene su valor. Esforzarse en algo, hacer amigos por el camino y sentir que has hecho algo de provecho y has crecido como persona, ya tiene valor por sí mismo. Y, quizás, como en el caso de Búmerang, quizás encontremos un nuevo amigo inesperado al final del camino.

Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (*Canino, Cinemanía, Anaitgames*). Su primer libro en solitario es* Tú (no) necesitas ser un héroe*, publicado por la editorial Héroes de Papel.*

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Anna Abella, Jorge Iván Argiz, Roberto Bartual, Mikel Bermello Isusi, Enrique Bordes, Bort, Xavier Calderer, Elizabeth Casillas, Juan Antonio Chamorro, crhomlag, Xavier Dapena, Paloma Domínguez Jeria, Cristina Durán/Miguel A. Giner Bou, David Fernández, David F. de Arriba, Mariano G. Borreguero, Fer García, Raúl García, Óscar García López, Jesús Gisbert, Alejandro Godino, Julia C. Gómez Sáez, Manu González, Julio Gracia Lana, Óscar Gual Boronat Hugo Hinojosa, Javi Krug, Kike Infame, Tonio L. Alarcón, Juan Andrés Luque, Martín M. Muntaner, Daniel M. Vega, Eduardo Maroño, Juan José Mañanes, Elena Masarah, Sheila Mateos y Jorge Martínez, Diego Matos Agudo, Blanca Mayor Serrano, Jorge Luis Mora Serrano, Klari Moreno, F. Naranjo, Anton Not Reig, Paz Olivares, Ferrán Padilla, patrilustra, Iván Pintor Iranzo, Enrique de Rey Cabero, Pedro Rojo, Sonia Ruiz Ilintxeta, Jesús Rubio, Kiko Saez de Adana, Samu, Óscar Sendón, Alex Serrano, Ana Soriano Cabello, Tranquilinho, Raúl Tudela, Jaume Tugores

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación y bases de datos:

latindex

Latindex - Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

ERIH PLUS
EUROPEAN REFERENCE INDEX FOR THE HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

European Reference Index for the Humanities and Social Science - ERIH PLUS

MIAR

MIAR – Matriz de Información para el Análisis de Revistas

DULCINEA
Derechos de explotación y permisos para el auto-archivo de revistas científicas españolas

Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas

Esta publicación se halla bajo licencia Creative Commons Attribution Licence (CC BY SA) que permite a otros compartir el trabajo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 12, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2019 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual